# 取扱説明書

## HVS-1000HS
デジタル ビデオ スイッチャ
Digital Video Switcher

## HVS-1000EOU
花火オペレーションユニット
Hanabi Operation Unit

2nd Edition-Rev.10

株式会社　朋栄

# 改訂履歴

| Edit. | Rev. | 年月日 | 改訂内容 | 改訂箇所 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | - | 2004-03-22 | 初版 | |
| 1 | 1 | 2004-05-10 | MU 背面変更、他誤字等の修正 (第二ロット以降) | |
| 1 | 2 | 2004-06-09 | 1035 フォーマット対応、DVE フォーマット書換え追加<br>UserPattern,Sequence 説明追加 | |
| 1 | 3 | 2004-08-16 | AnimaionLogo、GPI、EDITOR、外観図、<br>DVE BORDER、USER BUTTON、他 | |
| 2 | - | 2004-10-21 | DVE-1000HS 対応 | |
| 2 | 1 | 2005-01-06 | カラーコレクション機能搭載、1035 フォーマット削除 | |
| 2 | 2 | 2005-03-03 | ユーザーパターン機能修正、ROT STEP(DVE SETUP)、ユーザーパターン読み込み、USER ボタンのイベントリコール | |
| 2 | 3 | 2005-05-18 | S/N. 9990001-9990065 \| DVE Ver2.05（BEVEL, W DROP, DVE FILTER, SIDE-BD(pizza), OUTSIDE BORDER） | |
| 2 | 3 | 2005-05-18 | S/N. 9990066- \| DVE Ver2.05（BEVEL, W DROP, DVE FILTER, SIDE-BD(pizza), OUTSIDE BORDER）ブザーの Level,Tone 追加 | |
| 2 | 4 | 2005-10-06 | S/N. 9990066- \| Alarm コネクタピンアサイン間違い修正 | |
| 2 | 5 | 2005-12-05 | アンシラリ制御他追加、S/N 外して共通に | |
| 2 | 6 | 2007-03-07 | Keyer Copy/Swap 追加、<br>DVE Trail 追加、User Button 追加、<br>Line DVE Control 追加<br>Safety Area 変更、GPI IN 追加<br>エディタ（BE-700 プロトコル追加他）<br>その他、誤記等の修正 | 4-3-3、11-8<br>9-4-7、15-2-2<br>16-2-1、<br>18-2-2<br>19-1-1、19-2 |
| 2 | 7 | 2007-05-25 | WARP TYPE を追加、Trail タイプに MULTI 追加、<br>DVE Sub Effect の MODE 追加、<br>Sequence の Auto bus 設定追加<br>仕様に消耗部品追加、その他誤記修正 | 9-4-5、9-4-7<br>9-4-8<br>16-3-3<br>20-1-1 |
| 2 | 8 | 2007-06-28 | Forced background 関連機能追加 | P22, 43 |
| 2 | 9 | 2008-01-30 | 720/50p フォーマット対応 | |
| 2 | 10 | 2010-08-31 | SW TIMING 追加 | 5-3-3,<br>付録 p2-3 |

# 使用上の注意

安全に正しくお使いいただくために必ずお守りください。

[電源電圧・電源コード]

| | |
|---|---|
| 禁止 | 指定電圧以外の電源電圧は使用しないでください。 |
| プラグを抜け | 電源コードを抜くときは必ずプラグを持って抜いてください。コードが傷つく恐れがあります。コードが傷ついたまま使用すると、火災や感電の原因になります。 |
| 注意 | 電源コードに重いものをのせたり落としたりしてコードを傷つけないでください。コードが傷ついたまま使用すると火災や感電の原因になります。 |
| 注意 | 電源コードの被ふくが溶けたり、コードに傷がついたりしていないか、定期的にチェックしてください。 |

[設置]

| | |
|---|---|
| 必ず行う | 感電を避けるためアースをとってください。 |
| 禁止 | アースは絶対にガス管に接続しないでください。爆発や火災の原因になることがあります。 |
| 注意 | 電源コードのプラグおよびコネクタは奥までしっかりと差し込んでください。 |

[内部の設定変更が必要なとき]

| | |
|---|---|
| 必ず行う | 電源を切ってから、設定変更の操作を行ってください。電源を入れた状態で設定が必要な場合は、サービス技術者が行ってください。 |
| 触らない | 過熱部分には触らないでください。やけどをする恐れがあります。 |
| 注意 | パネルやカバーを取り外したままで保管や使用をしないでください。内部設定終了後は必ずパネルやカバーを元に戻してご使用ください。 |

## [使用環境・使用方法]

| | |
|---|---|
| 禁止 | 高温多湿の場所、塵埃の多い場所や振動のある場所に設置しないでください。使用条件以外の環境でのご使用は、動作の異常、火災や感電の原因になることがあります。 |
| 禁止 | 内部に水や異物を入れないでください。水や異物が入ると火災や感電の原因になることがあります。万一、異物が入った場合は、すぐ電源を切り、電源コードや接続コードを抜いて内部から取り出すか、販売代理店、サービスセンターへご相談ください。 |
| 禁止 | 筐体の中には高圧部分があり、感電の恐れがあります。通常はカバーを外したり分解したりしないでください。 |
| 禁止 | 通風孔を塞がないでください。この機器を正常に動作させるために、適量の空冷が必要です。機器の前面と背面は、他の物から 5cm 以上離してください。 |

## [運搬・移動]

| | |
|---|---|
|  注意 | 運搬時などに外部から強い衝撃を与えないように注意してください。機器が故障することがあります。機器を他の場所へ移動するときは、専用の梱包材をご使用ください。 |

## [異常時の処置]

| | |
|---|---|
|  必ず行う | 電源が入らない、異臭がする、異常な音が聞こえるときは、内部に異常が発生している恐れがあります。すぐに電源を切り、販売代理店、サービスセンターまでご連絡ください。 |

## [ゴム足の取り扱い]

| | |
|---|---|
|  必ず行う | ゴム足付きの製品の場合は、ゴム足を取り外した後にネジだけをネジ穴に挿入することは絶対にお止めください。内部の電気回路や部品に接触し、故障の原因になります。再度ゴム足を取り付ける場合は、付属のゴム足、付属のネジ以外は使用しないでください。 |

## [消耗部品]

| | |
|---|---|
|  注意 | 消耗部品が使用されている機器では、定期的に消耗部品を交換してください。消耗部品・交換期間の詳しい内容については、取扱説明書の最後にある仕様でご確認ください。なお、消耗部品は使用環境で寿命が大きく変わりますので、早めの交換をお願いいたします。消耗部品の交換については、販売代理店へお問い合わせください。 |

# 開梱および確認

このたびは、HANABI スイッチャ HVS-1000 シリーズの製品をお買い上げ頂きまして、誠にありがとうございます。本製品を正しくご使用していただくために、この取扱説明書をよくお読みください。また、本書はお読みになった後も大切に保管してください。
MU および OU のパッケージを開くと、以下の構成表に示すものが入っています。すべての品物が揃っているか、ご確認ください。

■ **MU の構成**

| 品名 | 数量 | 備考 |
|---|---|---|
| HVS-1000HS | 1 | HVS-1000 シリーズ MU（メインユニット） |
| 電源ケーブル | 1 | |
| ラック取付金具 | 1 式 | |

■ **OU の構成**

| | | |
|---|---|---|
| HVS-1000EOU | 1 | HVS-1000 シリーズ編集用 OU（オペレーションユニット） |
| コントロールケーブル | 1 | MU、OU 接続用, 10m (PC-3108) |
| 電源ケーブル | 1 | |
| メモリカード | 1 | コンパクトフラッシュメモリカード 64MB |
| 取扱説明書 | 1 | 本書 |

■ **内部オプション**

| | | |
|---|---|---|
| HVS-1000HSDI | 1-3 | デジタルコンポーネント 4 入力増設ボード（3 枚まで） |
| HVS-1000HSCR | 1 | デジタルコンポーネント 4 入力+UTL-IN 増設ボード |
| HVS-1000HSDO | 1 | デジタルコンポーネント 3 出力増設ボード |
| HVS-KEYER(*1) | 1-2 | KEYER 増設ボード（2 枚まで） |
| HVS-KYCC(*1) | 1-2 | カラーコレクタ付き KEYER 増設ボード |
| DVE-1000HS (*2) | 1 | HD/SD スイッチャブルスタンダード DVE ユニット |
| DVE-1000HSA (*3) | 1 | HD/SD スイッチャブルアドバンスト DVE ユニット |
| HVS-ARCNET | 1 | ARCNET 追加ボード |
| HVS-1000PSM | 1 | MU 用内蔵リダンダント電源ユニット |
| HVS-1000PSO | 1 | OU 用内蔵リダンダント電源ユニット |

■ **外部オプション**

| | | |
|---|---|---|
| HVS-AUX16 (*3) | 1-10 | AUX バスコントロールユニット<br>（HVS-3100、HVS-3000 シリーズと共通オプション） |
| HVS-AUXRK | 1 | AUX バスコントロール延長キッド<br>（HVS-3100、HVS-3000 シリーズと共通オプション） |
| HVS-TALR20/32 (*4) | 1-5 | リレータイプタリーユニット<br>（HVS-3100、HVS-3000 シリーズと共通オプション） |
| HVS-TALOC20/32 (*4) | 1-5 | オープンコレクタタイプタリーユニット<br>（HVS-3100、HVS-3000 シリーズと共通オプション） |
| BNC ケーブル | 1 | ARCNET 用ケーブル 10m（BNC 5C2V 75Ωタイプ） |
| メモリカード | 1 | コンパクトフラッシュメモリカード 64MB |

(*1) HVS-KEYER, HVS-KYCC は合わせて 2 枚まで装着可能。また、HVS-KYCC にはソフトウェアオプションの HVS-1000CC が必要です。
(*2) DVE-1000HS、DVE-1000HSA はいずれか一方のみ装着可能
(*3) HVS-AUX16 使用時は HVS-ARCNET が必要
(*4) タリーユニットは合わせて最大 5 台まで接続可能
オプションユニットには（出荷時組込みを除く）、それぞれ個別のインストレーションマニュアルまたは操作マニュアルが添付されます。

# 目次

# 1. 概要と特長

## 1-1. 概要

HANABI スイッチャ HVS-1000 シリーズは、プロダクション、中継車、ライブ配信等、限られたスペースでの運用や移動用として最適な 1M/E のローコスト小型デジタルスイッチャです。HDTV、SDTV の各種 SDI 信号が使用可能なマルチビットレート／マルチフォーマット対応 HD/SD スイッチャブルスイッチャであるため広範囲にご利用いただけます。
標準プライマリ 4 入力、オプションボード追加により最大 17 入力、内蔵スチルストア 4 枚を含め最大 21 のソースと 2 つのマット信号をバスにアサインすることができます。標準出力にはプログラム 2 出力、プレビュー1 出力、オグジュアリ 1 出力、インプットプレビュー1 出力の計 5 出力を備え、オプションでオグジュアリ 3 出力が増設可能です。また、画像ファイルの転送、設定のバックアップ用として CF カード用のメモリカードドライブを標準装備しています。MIX、WIPE トランジションの他、標準で DVE の 2D エフェクトが使用でき、さらに DVE のアップグレードが可能です。この他、スチルストアを利用したモーションブラー、ロゴアニメーション、DVE モディファイを使用して縮小させた画像内での MIX、WIPE トランジション等、HVS-3000 シリーズにはない効果も演出ができます。
HVS-1000 シリーズ HVS-1000EOU は、編集用に特化したオペレーションユニットとして設計され、従来の朋栄スイッチャ VPS-400D の操作性と機能を継承しています。標準で 200 のイベントメモリ、ユーザーパターン作成機能、エディタ接続機能を備え、シーケンス操作が可能になっています。

## 1-2. 特長

- フルオプション構成で、HD/SD SDI ビデオ信号 16 入力、UTILITY IN（カメラリターン用）入力 1 の計 17 入力。PGM 出力 2、PREV 出力 1、インプットプレビュー出力 1、AUX 出力 4 の計 8 出力
- 信号処理方式は 10 ビット、デジタルコンポーネント 4:2:2
- マルチビットレート／マルチフォーマット信号対応。オペレーションユニットの設定による HD マルチフォーマット（1080/60i、1080/29.97sF、720/60p 等）、SD フォーマット（NTSC/PAL）切換。画像サイズは 16:9 の他に、HD モードでは 4:3、SD モードではレターボックス、スクイーズ方式に対応
- 標準で CUT／MIX 可能なキーヤを 1 つ装備、さらにクロマキー機能付きのキーヤを 2 つ増設可能
- キーヤは標準でマスク使用可能。オプションキーヤではエッジ、シャドウ効果の追加、プライオリティチェンジが可能
- 外部同期信号として HDTV 3 値シンク信号、ブラックバースト信号の各入力専用コネクタを装備（ループスルー付き）。出力は 3 値シンク信号、ブラックバースト信号の切換え可能
- MIX、FAM、NAM トランジションの他、100 種類の WIPE プリセットパターン、120 種類（オプションを含む）の DVE プリセットパターンを装備
- ユーザーパターン作成機能を装備、50 ユーザーパターンまで保存可能
- オプションの DVE ボード追加により、HD モードで 2 チャネル、SD モードで 4 チャネルの DVE が使用可能となり、DVE をバス列にアサインして多様な効果が演出可能
- フルオプション構成により、PGM バス、PST バス、3 つの KEY バス、EFFECT バックグランドバスの最高 6 レイヤーの PGM 出力が可能
- 4 つのスチルストア、2 つのバスマットを内蔵。スチルストアを利用したロゴアニメーション機能を搭載
- イベントメモリ機能による、200 セットパターン設定データの保存／読み出しが可能

- シーケンス作成／再生機能搭載。20 シーケンス登録可能
- メモリカードドライブより設定ファイルおよび画像のアップロード、ダウンロードが可能
- オプションのアークネット基板追加により、複数のメインユニット、オペレーションユニット、HVS-AUX16 合わせて 5 台までのシステム拡張が可能
- RS-422 GPI IN、GPI/TALLY OUT の各ポートを標準装備。RS-422 ポートより HANABI シリーズのタリーユニットを 5 台まで利用可能。GPI IN、GPI/TALLY OUT ポートより各種 GPI 入出力機能利用可能
- メインユニット、オペレーションユニットともに二重化電源対応
- メインユニットはコンパクトな EIA 2RU 標準サイズ

## 1-3. この取扱説明書について

本製品を正しくご使用して頂くために、この取扱説明書をよくお読みください。また、本書はお読みになった後も大切に保管してください。

■ **この取扱説明書では以下の表記法を使用しています**

- □で囲った文字はオペレーションパネルのボタンをあらわします。

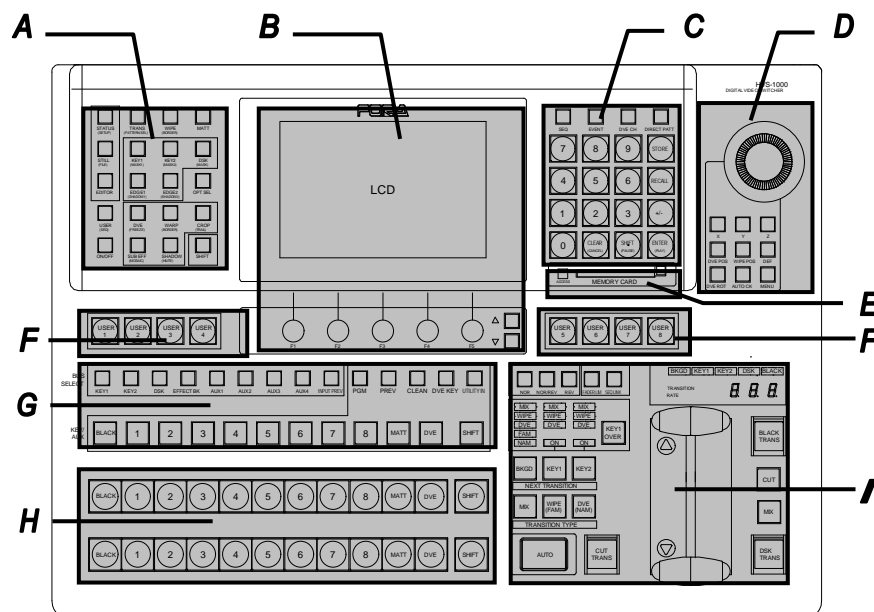
  例）MATT, F1, TRANS, AUX1 など

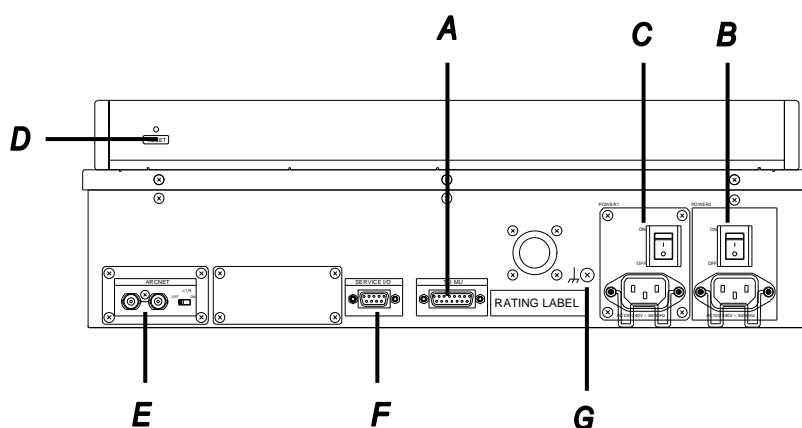
- 網掛け文字はメニューパラメータおよび設定値を表します。

  例）MATT, ON, OFF, 50.0, 30, PGM など

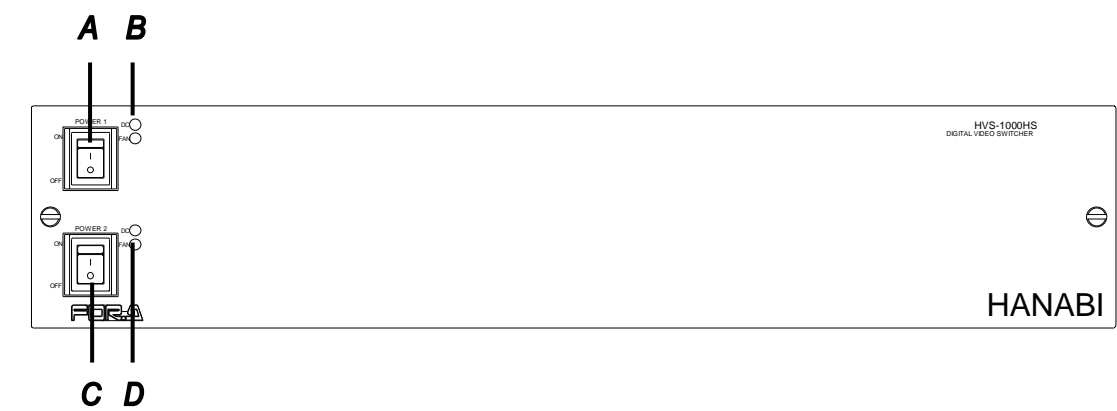
# 2. 各部の名称

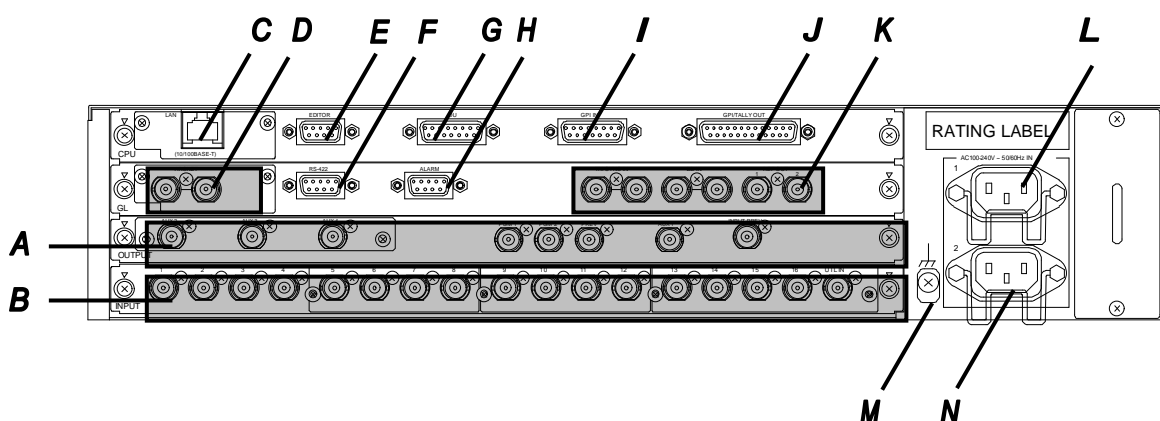
## 2-1. オペレーションユニット（OU）

### 2-1-1. オペレーションパネル

| 文字 | 名称 | 機能 |
|---|---|---|
| A | メニューセレクト部 | 各メニューへのアクセスボタン |
| B | メニュー表示パネル | メニュー表示用 LCD ディスプレイとコントロール |
| C | キーパッド／イベントメモリ | メニュー画面入力 |
| | | イベントメモリの保存、読み込み |
| D | ジョイスティック部 | メニュー画面入力 |
| E | メモリカードドライブ | コンパクトフラッシュカード用ドライブ |
| F | ユーザーボタン | メニューショートカット、各種機能のフリーアサインボタン |
| G | AUX/KEY バス選択部 | AUX 出力、キー出力バス選択ボタン |
| | AUX/KEY バス（M/E クロスポイント他） | AUX 出力、キー出力用信号選択ボタン |
| H | PGM/PST バス（M/E クロスポイント） | BLACK、ソース、MATT バスボタン列 |
| I | トランジション部 | WIPE/DVE パターン選択、BKGD トランジション操作、KEY トランジション操作 |

## 2-1-2. 背面パネル

| 文字 | 名称 | 機能 |
|---|---|---|
| A | TO MU | MU への接続用コネクタ (PC-3108、D-sub 15 ピン、メス) |
| B | POWER1 | AC 電源入力コネクタ（AC100V-240V 50/60Hz）と電源スイッチ<br>電源ユニット 1 用 |
| C | POWER2 | AC 電源入力コネクタ（AC100V-240V 50/60Hz）と電源スイッチ<br>電源ユニット 2 用（オプション） |
| D | RESET | MU/OU のリセットスイッチ |
| E | ARCNET | アークネット接続用 BNC コネクタ（ループスルー付）（オプション） |
| F | SERVICE I/O | サービス用、使用しないでください。 |
| G | アース端子 | アース設置用 |

# 2-2. メインユニット（MU）

## 2-2-1. 前面パネル

| 文字 | 名称 | 機能 |
|---|---|---|
| A | POWER1 | 電源ユニット 1 の電源スイッチ |
| B | DC | 電源ユニット 1 用 DC 電源電圧表示用 LED<br>正常時：緑点灯、異常時：消灯 |
| | FAN | FAN アラーム<br>正常時：消灯、異常時：赤点灯 |
| C | POWER2 | 電源ユニット 2 の電源スイッチ（オプション） |
| D | DC | 電源ユニット 2 用 DC 電源電圧表示用 LED<br>正常時：緑点灯、異常時：消灯 |
| | FAN | FAN アラーム<br>正常時：消灯、異常時：赤点灯 |

## 2-2-2. 背面パネル

| 文字 | 名称 | 機能 |
|---|---|---|
| A | PGM1、PGM2 | プログラム出力用 BNC コネクタ |
| | PREV | プレビュー出力用 BNC コネクタ |
| | AUX1 | オグジュアリ出力用 BNC コネクタ |
| | INPUT PREV | インプットプレビュー用出力用 BNC コネクタ |
| | AUX2-AUX4 | オグジュアリ出力用 BNC コネクタ（オプション） |
| B | 1-4 | デジタルコンポーネントビデオ入力用 BNC コネクタ |
| | 5-16 | デジタルコンポーネントビデオ入力 BNC コネクタ<br>（オプション） |
| | UTL-IN | デジタルコンポーネントビデオ入力 BNC コネクタ<br>（オプション） |
| C | LAN（10/100BASE-T） | 10BASE-T/100BASE-TX 用イーサネットポート（オプション） |
| D | ARCNET | アークネット接続用 BNC コネクタ（オプション） |
| E | EDITOR | エディタ接続用 RS-422 コネクタ(D-sub 9 ピン　メス) |
| F | RS-422 | タリーユニット接続用 RS-422 コネクタ(D-sub 9 ピン　メス) |
| G | OU | OU 接続用専用コネクタ（D-sub 15 ピン メス） |
| H | ALARM | ALARM 出力コネクタ (D-sub 9 ピン メス) |
| I | GPI IN | 外部コントロール入力用 GPI コネクタ (D-sub 15 ピン メス) |
| J | GPI/TALLY OUT | 外部コントロール出力用 GPI コネクタ (D-sub 15 ピン メス) |
| K | TRI SYNC IN | ゲンロック信号入力用 BNC コネクタ<br>（3 値シンク用、ループスルー付き） |
| | BB IN | ゲンロック信号入力用 BNC コネクタ<br>（BB 用、ループスルー付き） |
| | REF OUT | ゲンロック信号出力用 BNC コネクタ<br>（3 値シンク、BB 切換可） |
| L | AC IN1 | 電源ユニット 1 用 AC 電源入力コネクタ |
| M | アース端子 | アース設置用 |
| N | AC IN2 | 電源ユニット 2 用 AC 電源入力コネクタ（オプション） |

※ 入出力については「3. 接続」参照

## 2-2-3. インターフェース

### ■ ALARM コネクタ

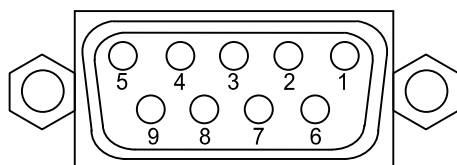
**ファンアラーム**

ファン（電源ユニットのファン含む）に異常が発生した場合に 1、6 ピンがショートします。

**電源アラーム**

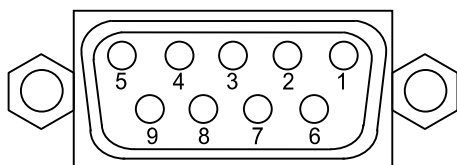
電源に異常が発生した場合に、2、7 ピンがショートします。
（通常に電源を OFF にした場合もショートします。）

**外部リセット**

外部から MU リセットする場合には、5 ピンと GND ピン（8、9 ピン）をショートさせます。

ALARM コネクタ端子配列表（D-sub 9 ピン メス）

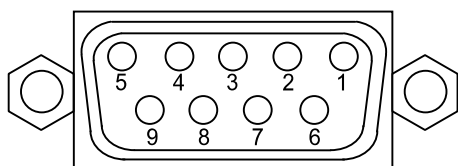
| ピン番号 | 信号名 | 信号内容 |
|---|---|---|
| 1 | FAN ALARM OUT | ファンアラーム出力、ノーマリーオープンリレー |
| 2 | POWER ALARM OUT | 電源アラーム出力、ノーマリークローズリレー |
| 3 | N/C | |
| 4 | N/C | |
| 5 | RESET IN | 外部リセット入力、アクティブローで起動 |
| 6 | FAN ALARM COMMON | ファンアラーム出力、コモン |
| 7 | POWER ALARM COMMON | 電源アラーム出力、コモン |
| 8 | GND | シグナルグランド |
| 9 | GND | シグナルグランド |

※ 各出力端子の最大定格電流は 0.5A です。
※ インチネジを使用してください。

■ **EDITOR コネクタ**

EDITOR コネクタ端子配列表（D-sub 9 ピン メス）

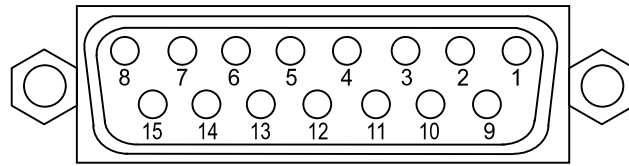
| ピン番号 | 信号名 | 信号内容 |
|---|---|---|
| 1 | FG | フレームグランド |
| 2 | T- | 送信データ (-) |
| 3 | R+ | 受信データ (+) |
| 4 | SG | シグナルグランド |
| 5 | - | 未使用 |
| 6 | SG | シグナルグランド |
| 7 | T+ | 送信データ (+) |
| 8 | R- | 受信データ (-) |
| 9 | FG | フレームグランド |

※ インチネジを使用してください。

■ **RS-422 コネクタ**

RS-422 コネクタ端子配列表（D-sub 9 ピン メス）

| ピン番号 | 信号名 | 信号内容 |
|---|---|---|
| 1 | FG | フレームグランド |
| 2 | R- | 受信データ(-) |
| 3 | T+ | 送信データ(+) |
| 4 | SG | シグナルグランド |
| 5 | - | 未使用 |
| 6 | SG | シグナルグランド |
| 7 | R+ | 受信データ(+) |
| 8 | T- | 送信データ(-) |
| 9 | FG | フレームグランド |

※ インチネジを使用してください。

## ■ GPI IN コネクタ

GPI IN 端子配列表（D-sub 15 ピン メス）

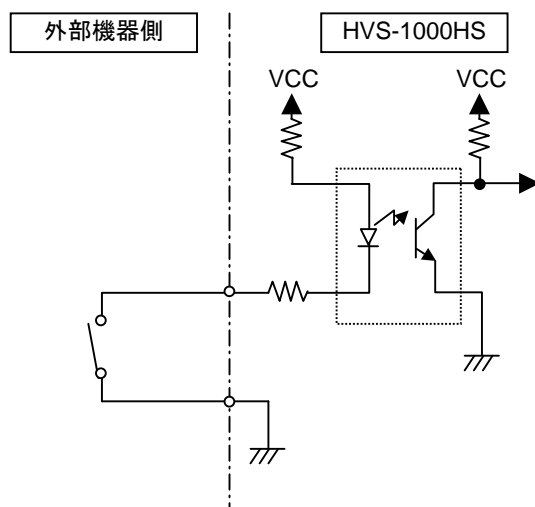
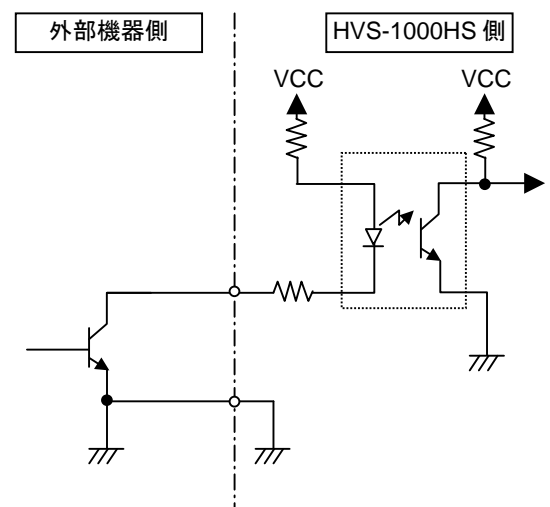
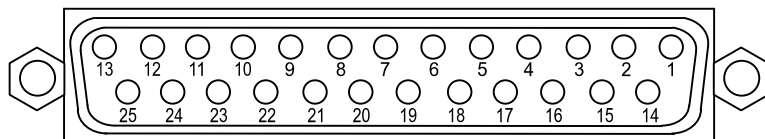
| ピン番号 | 信号内容 |
|---|---|
| 1 | TRANS-TYPE BKGD-AUTO（初期設定） |
| 2 | TRANS-TYPE KEY1-AUTO（初期設定） |
| 3 | TRANS-TYPE KEY2-AUTO（初期設定） |
| 4 | TRANS-TYPE KEY3-AUTO（初期設定） |
| 5 | アサインなし（初期設定） |
| 6 | アサインなし（初期設定） |
| 7 | アサインなし（初期設定） |
| 8 | アサインなし（初期設定） |
| 9 | アサインなし（初期設定） |
| 10 | アサインなし（初期設定） |
| 11 | 未使用 |
| 12 | 未使用 |
| 13 | シグナルグランド |
| 14 | シグナルグランド |
| 15 | シグナルグランド |

※ 1～10 ピンのピンアサインは変更可能です。アサイン方法については「19-1-1　GPI IN のアサイン設定」参照。
※ インチネジを使用してください。

### ● 回路図

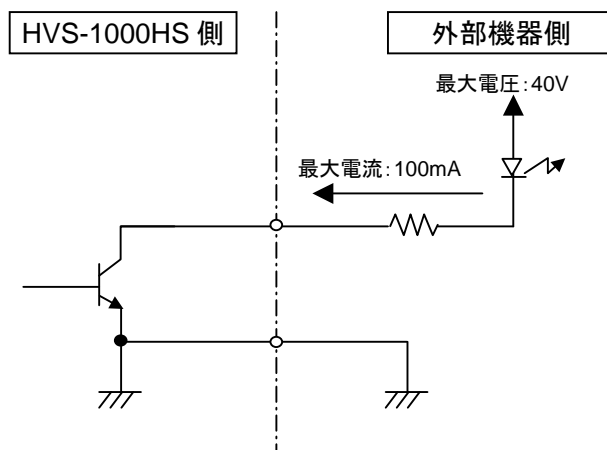
スイッチまたはリレーの場合

外部機器側　HVS-1000HS

VCC　VCC

オープンコレクタの場合

■ **GPI/TALLY OUT コネクタ**

GPI/TALLY OUT コネクタ端子配列表（D-sub 25 ピン メス）

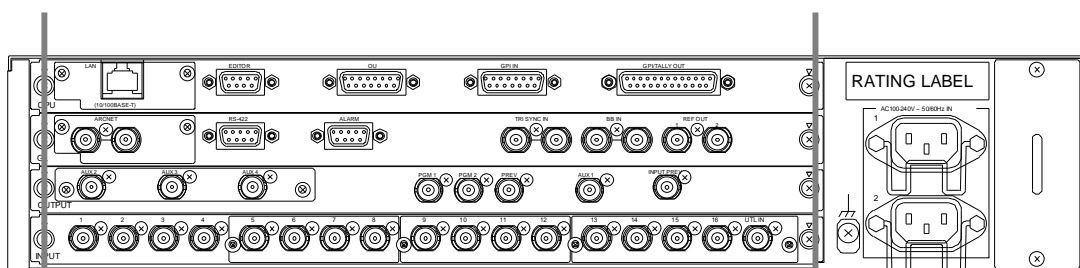
| ピン番号 | 信号名 | 信号内容 |
| --- | --- | --- |
| 1 | GPI TALLY OUT1（初期設定） | BLACK RED TALLY |
| 2 | GPI TALLY OUT2（初期設定） | IN01 RED TALLY |
| 3 | GPI TALLY OUT3（初期設定） | IN02 RED TALLY |
| 4 | GPI TALLY OUT4（初期設定） | IN03 RED TALLY |
| 5 | GPI TALLY OUT5（初期設定） | IN04 RED TALLY |
| 6 | GPI TALLY OUT6（初期設定） | IN05 RED TALLY |
| 7 | GPI TALLY OUT7（初期設定） | IN06 RED TALLY |
| 8 | GPI TALLY OUT8（初期設定） | IN07 RED TALLY |
| 9 | GPI TALLY OUT9（初期設定） | IN08 RED TALLY |
| 10 | GPI TALLY OUT10（初期設定） | IN09 RED TALLY |
| 11 | GPI TALLY OUT11（初期設定） | IN10 RED TALLY |
| 12 | GPI TALLY OUT12（初期設定） | IN11 RED TALLY |
| 13 | GPI TALLY OUT13（初期設定） | IN12 RED TALLY |
| 14 | GPI TALLY OUT14（初期設定） | IN13 RED TALLY |
| 15 | GPI TALLY OUT15（初期設定） | IN14 RED TALLY |
| 16 | GPI TALLY OUT16（初期設定） | IN15 RED TALLY |
| 17 | GPI TALLY OUT17（初期設定） | IN16 RED TALLY |
| 18 | GPI TALLY OUT18（初期設定） | UTILITY IN RED TALLY |
| 19 | GPI TALLY OUT19（初期設定） | STILL1 RED TALLY |
| 20 | GPI TALLY OUT20（初期設定） | STILL2 RED TALLY |
| 21 | フレームグランド | |
| 22 | フレームグランド | |
| 23 | フレームグランド | |
| 24 | フレームグランド | |
| 25 | +5V 出力端子（MAX 0.5A） | |

※ 1～20 ピンのピンアサインは変更可能です。アサイン方法については「19-1-2 GPI/TALLY OUT のアサイン設定」参照。
※ インチネジを使用してください。

● 回路図

## 2-2-4. 内部の構成

HVS-1000HS 内部の構成と基本的な接続例を示します。

**注意**

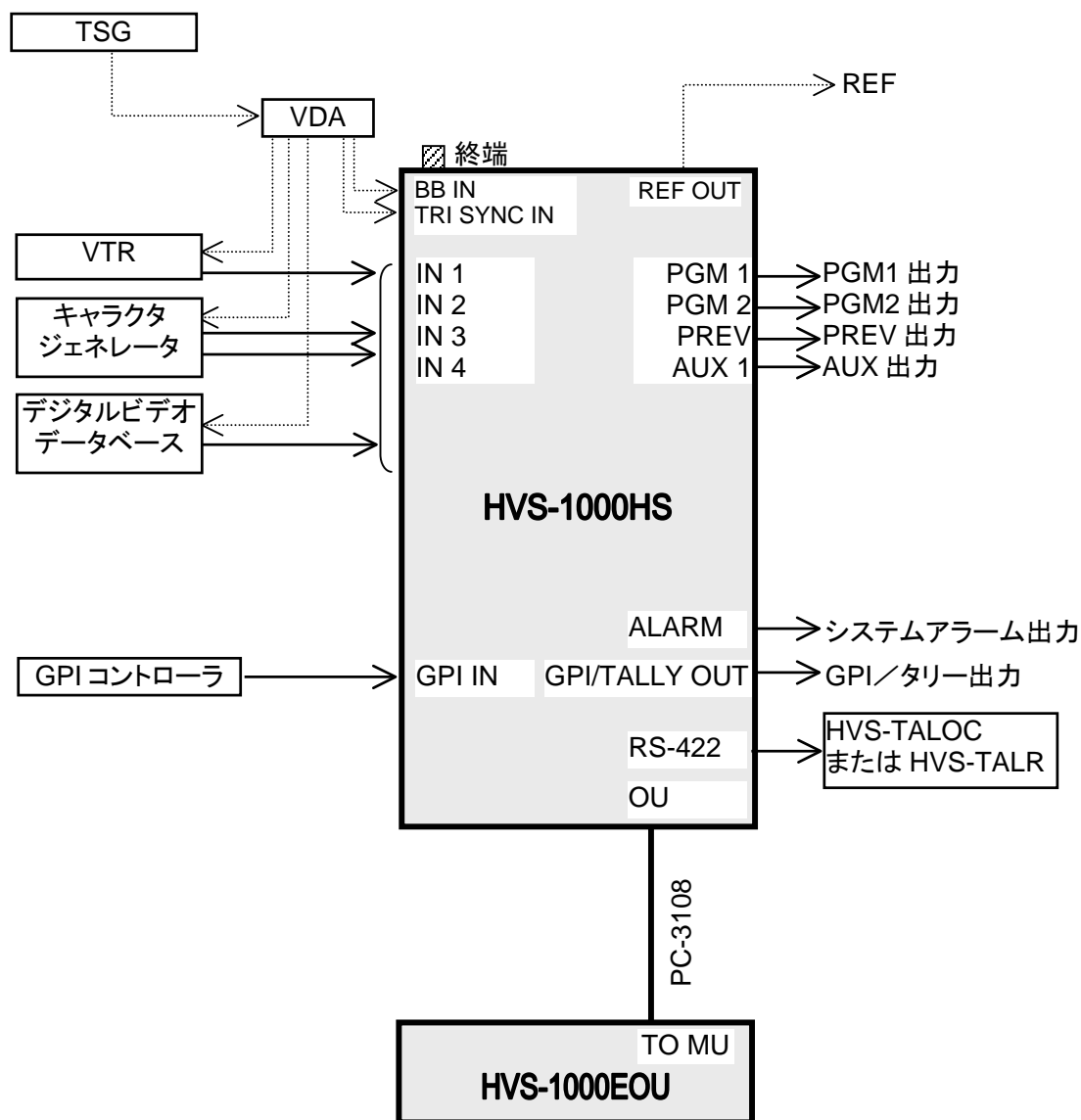
HVS-1000HS 内部基板などに触れるときは、感電防止のため、必ずMU の電源スイッチを OFF にしてから、前面パネル及び後面のユニットを引き抜いてください。MU のケースを開けて設定や調整を行う場合は、必ず専門の知識もった方が行うか、または代理店にご連絡ください。

上から順に次の基板が装着されています。各カードスロットは、左右の固定ネジで固定されています。

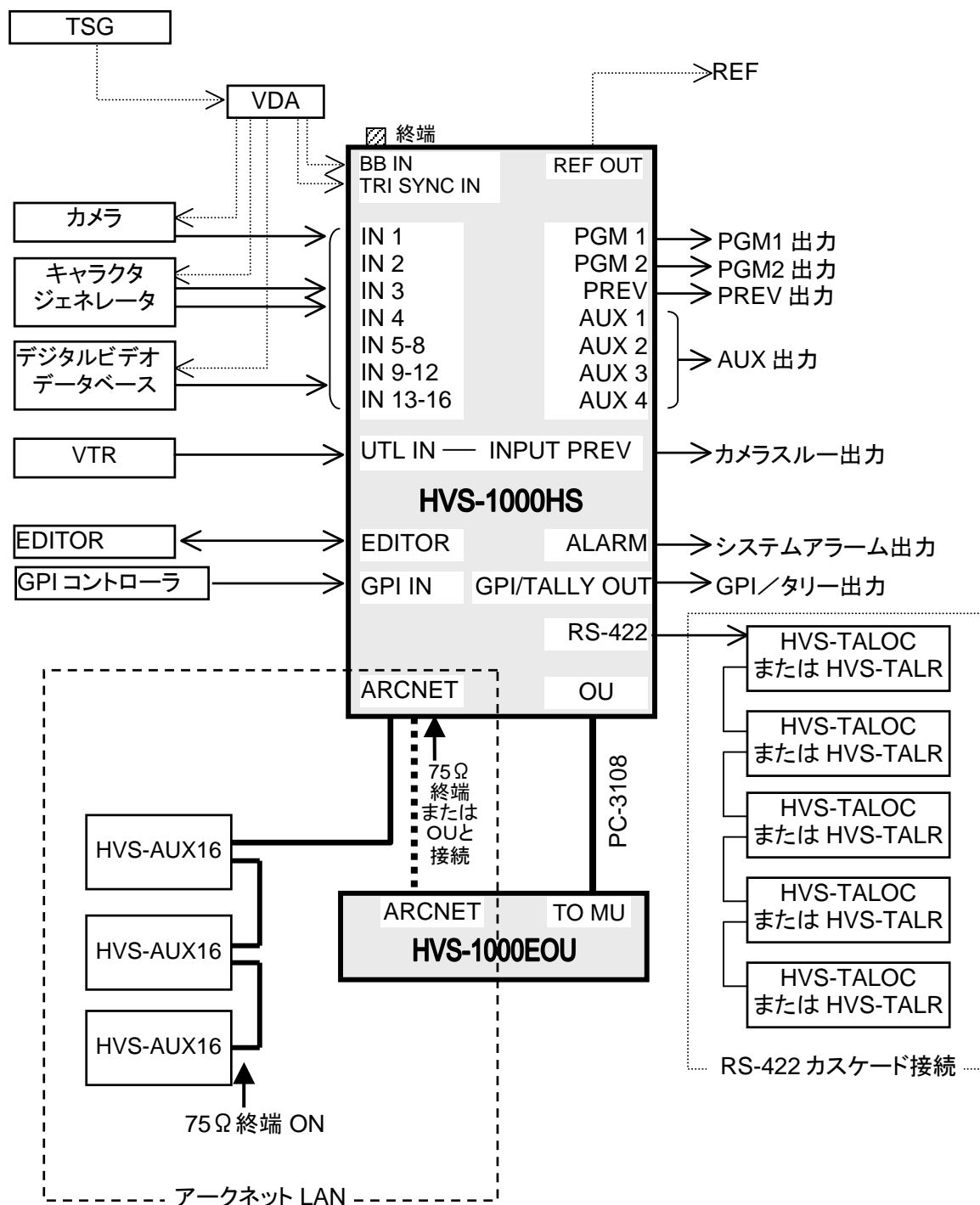
| スロット | 基板 | オプションボード |
|---|---|---|
| 第 1 スロット | CPU CARD | |
| 第 2 スロット | GENLOCK CARD | HVS-ARCNET |
| 第 3 スロット | OUTPUT CARD | HVS-1000HSDO |
| 第 4 スロット | INPUT CARD | HVS-1000HSDI または HVS-1000HSCR |

オプション基板およびオプション電源ユニットの増設、ファンの交換について詳しくは、販売代理店までお問い合わせください。

# 3. 接続

HVS-1000HSとHVS-1000EOUを専用ケーブルで接続し、入力信号および出力信号の接続を行い、電源スイッチを入れ、システムで使用する信号規格を選択(「3-3. システムモードの選択」参照)すると、すぐに使用することができます。

## 3-1. 基本構成

HVS-1000HS と HVS-1000EOU を D-sub 15 ピンコネクタを使用して接続する場合は、付属のケーブル(PC-3018)以外は使用しないでください。

# 3-2. 拡張構成

HVS-1000HS と HVS-1000EOU をアークネットを使用して接続する場合は、アークネット LAN の両端を 75Ω で終端してください。

# 3-3. システムモードの選択

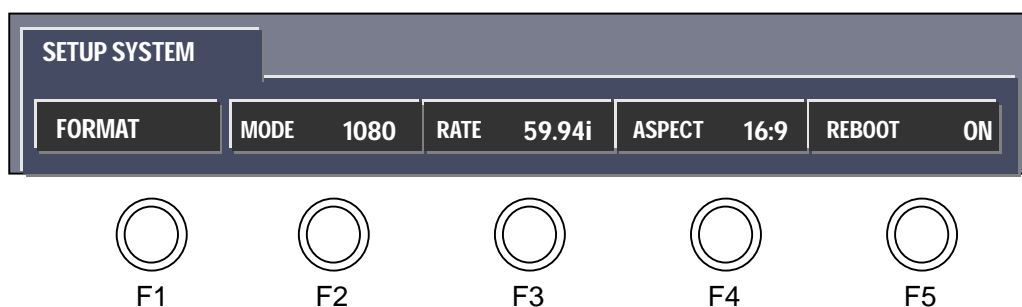
■ **電源投入**

周辺機器の電源を入れます。
HVS-1000EOU 背面にある電源スイッチを ON にします。
HVS-1000HS 前面にある電源スイッチを ON にします。

HVS-1000HS、HVS-1000EOU はオプション電源を増設によって電源が二重化できます。電源を二重化した場合は、一方の電源ユニットだけでも動作しますが、通常は 2 つの電源ユニットを ON にして使用してください。

■ **システムモードの選択**

システム起動時にシステムモードを選択します。

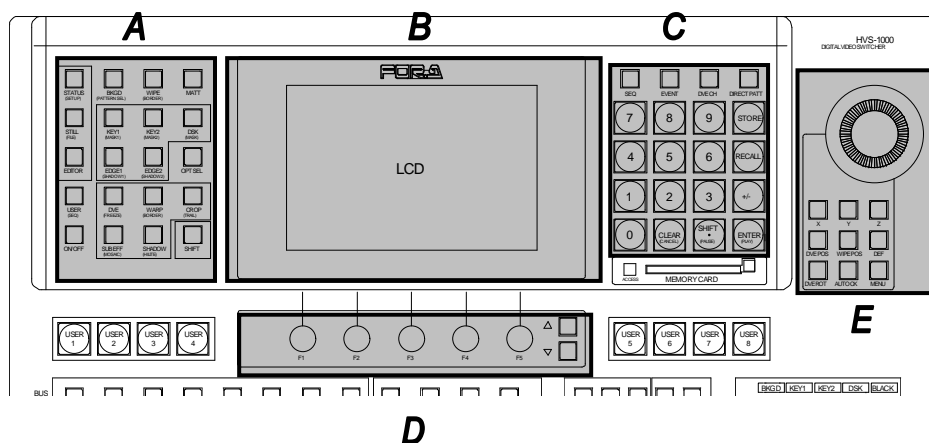
① システムを起動すると、オペレーションパネルの STATUS(SETUP)ボタンが点滅します。SHIFT ボタンを押して点灯させ、STATUS(SETUP)ボタンを押します。メニュー画面には次のような表示があらわれます。

② コントロール F2、F3、F4を回して、FORMAT の MODE、RATE、ASPECT で使用するシステムの信号規格を選択します。MODE または RATE を変更すると、メニュー画面に「REBOOT 要求ポップアップ」が表示されます。同じコントロールを回して YESを選択し、コントロールを押します。ピーッと音が鳴り、システムが再起動します。
他のパラメータも変更する場合は、ポップアップ画面で NOを選択し、コントロールを押してメニューに戻ります。他のパラメータを変更し、最後にコントロール F5を回して REBOOT ON に設定し、F5を長押しします。ピーッと音が鳴り、システムが再起動します。

システムモードは納入後最初の起動時に必ず設定してください。
起動後も SETUP メニューで再設定可能です（SETUP-SYSTEM メニュー）が、設定を有効にするために再起動が必要です。再起動については「18-5-3　再起動」を参照してください。

# 4. メニュー操作

パラメータの設定はメニュー表示部に表示されるメニュー画面で行います。

## 4-1. メニュー操作セクション

メニュー操作は以下のセクションで行います。

<table>
<tr><th>文字</th><th colspan="2">名称</th><th>機能</th></tr>
<tr><td>A</td><td colspan="2">メニューセレクト部</td><td>各メニューへのアクセスボタンがあります。</td></tr>
<tr><td>B</td><td colspan="2">メニュー画面</td><td>メニューを表示する LCD ディスプレイです。</td></tr>
<tr><td>C</td><td colspan="2">キーパッド</td><td>パラメータ入力に使用します。</td></tr>
<tr><td rowspan="3">D</td><td rowspan="2">コントロール</td><td>F1</td><td>メニュー内の行移動に使用します。</td></tr>
<tr><td>F2 ~ F5</td><td>パラメータ入力に使用します。</td></tr>
<tr><td colspan="2">UP／DOWN ボタン</td><td>メニューページの移動に使用します。</td></tr>
<tr><td>E</td><td colspan="2">ジョイスティック部</td><td>パラメータ入力に使用します。</td></tr>
</table>

## 4-2. パラメータ設定

### 4-2-1. メニューの表示

メニュー画面左側のメニューセレクト部（前ページ A）にある各メニューボタンを押してメニューを表示します。SHIFT ボタンを押して点灯させ、各メニューボタンを押すと、( )のメニューが表示されます。メニュー内の行移動はコントロール F1 を回して行います。メニューページ間の移動は、コントロール右の UP/DOWN ボタンで行います。移動可能な場合には、ボタン横の UP/DOWN ボタンが点灯します。メニューの内容について詳しくは「4-3. メニューへのアクセス」「付録 1 メニューリスト」を参照してください。

メニューセレクト部の SHIFT ボタンの動作は、2 種類から選択できます。SETUP - OU MODE メニュー、OU CTRL 行の MENU SHIFT 項目で設定します。詳しくは「18-1-4. メニューシフト設定」を参照してください。

■　メニューの表示例（MATT メニューの場合）

メニューセレクト部にある MATT ボタンを押して MATT メニューを表示します。メニュー画面には MATT メニューが表示されます。

| No | 名称 | 内容 |
|---|---|---|
| (1) | 日時表示部 | 現在の日付、時刻が表示されます。<br>(HVS-1000HS S/N:9870038 以降対応) |
| (2) | オペレーションモードの表示 | オペレーションパネルの動作モードを表示します。シーケンス、ユーザーパターン作成時に、特別なオペレーションモードになります。 |
| (3) | 情報表示 | オペレーションパネルの動作モードに応じた情報が表示されます。 |
| (4) | ジョイスティック操作表示 | 現在ジョイスティックで選択されているパラメータとその値が表示されます。 |
| (5) | メニュー名 | 表示されているメニューの名称です |
| (6) | パラメータ行 | パラメータ行には最大 4 つのパラメータがあります。<br>行間はコントロール F1 を回して移動します。メニューが複数ページにわたる場合は、UP/DOWN ボタンでもページ間の移動ができます。選択されているパラメータ行は反転表示になります。 |
| (7) | パラメータ表示部 | メニューのパラメータおよびその値の一覧表示です。 |
| (8) | 選択されている<br>パラメータ行と行番号 | 現在選択されているパラメータ行 |
| (9) | パラメータ変更部 | パラメータ下にあるコントロール F2～F5 をそれぞれ回して、値を変更します。 |

## 4-2-2. パラメータの変更

コントロール F1 を回すと、パラメータ行の移動ができます。現在選択されているパラメータ行はメニューの最下段に表示され、その行のパラメータが設定可能になります。前ページの例では、BUS MATT1 行が選択されており、SAT、LUM、HUE の各パラメータの値は、それぞれ、コントロール F2、F3、F4 を回すと変更することができます。

| F2～F5 操作 | 内容 |
|---|---|
| 回す（時計回り） | 数値の場合は値を増やします。 |
| 回す（反時計回り） | 数値の場合は値を減らします。 |
| 押す | キーパッド入力へ移行します。 |
| | 入力した値を確定します。 |
| 長押し（1 秒以上） | そのパラメータの値を初期値へ戻します。 |
| 押し回し | すばやく値を増減します |

SETUP または SETUP メニューのシステム設定項目などでは、パラメータの値を変更した後で、その値を確定するためにパラメータ下のコントロールを押す必要があります。この場合、設定変更後、設定値が反転表示になります。コントロールを押すと値が確定されます。

## 4-2-3. 特殊なパラメータ

次のパラメータでは、コントロールを押すことによってコマンドが実行されます。

| パラメータ | メニュー | 参照 |
|---|---|---|
| REBOOT | SETUP トップ | 18-5-3 再起動 |
| INIT | SETUP-SYSTEM | 18-5-1 初期化 |
| SET | SETUP-DVE SETUP | 9-4-4 CROP |
| OU INIT | SETUP-OU MODE | 18-5-2 OU の初期化 |
| INIT | DVE MODIFY | 7-7-2 DVE MODIFY メニューの初期化 |
| STILL1-4 | STILL | 14-1 スチルの保存 |
| DVE STILL | STILL | 10-3-3 PIZZA BOX |

## 4-2-4. キーパッド入力

数値入力などでは、コントロールの代わりに、キーパッドも使用できます。

1） 変更するパラメータに対応するコントロール（F2～F5）を押します。
2） キーパッドが緑色点灯します。
3） キーパッドで数値を入力します。
4） ENTER を押して確定します。

キーパッド入力のためにコントロールを押すときは、1 秒以内に軽く押してください。長押しすると、設定値が初期設定に戻ります。

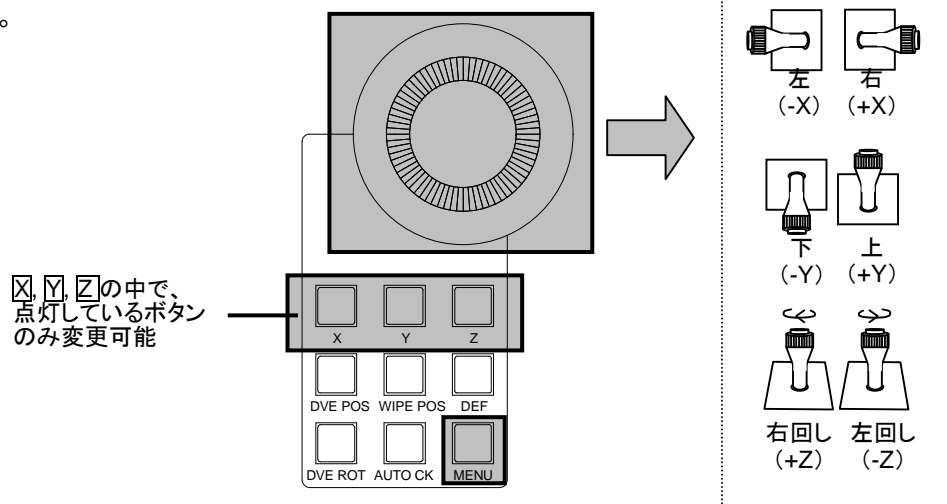
- CLEAR ボタンを押すと、入力した数値をキャンセルできます。
- マイナスの値を入力は、まず数値を入力し、+/-ボタンを押し、" - "が表示されたのを確認し、ENTER を押します。

# 4-2-5. ジョイスティック入力

コントロールの代わりに、ジョイスティックを使って数値入力することもできます。
ジョイスティックでは、X、Y、Z 軸を使い、同時に 3 つのパラメータを変更できます。

■ **パラメータの変更**

① ジョイスティック部の MENU ボタンを押して点灯させます。MENU ボタンおよび X、Y、Z の各ボタンが点灯します。

② メニュー画面で現在選択されているサブメニュー行にある、左側から 3 つのパラメータ（左から X,Y,Z の順）の値が変更できます。ジョイスティック動かし方については下図を参照してください。

X、Y、Z の各ボタンは、それぞれ押すと消灯し、そのボタンに対応するパラメータ操作が無効になります。また、SETUP メニューでは、ジョイスティックは使用できません。

■ **特殊なパラメータの変更**

ジョイスティック部にある下記のボタンをダブルクリックすると、直接メニューが開き、対応するパラメータへ移動します。メニューボタンを押すことなく、簡単に値を変更することができます。

| ボタン | メニュー | パラメータ |
|---|---|---|
| WIPE POS | WIPE MODIFY | WIPE POS(X, Y) |
| DVE POS | DVE | DVE POS(X, Y) |
| DVE ROT | DVE | LOCAL ROT(X, Y, Z) |
| AUTO CK | *KEY1 (KEY2) | POSX, POSY |

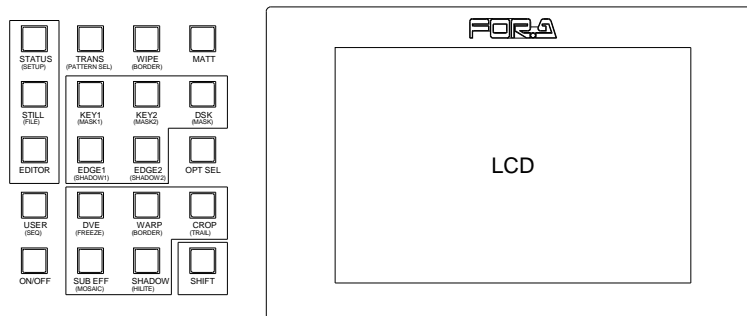
* KEY1、KEY2 メニュー内の KEY SOURCE1 行で TYPE で CHR(Chromakey)を選択すると、ボタンが有効になります。

# 4-2-6. ON/OFF ボタン

メニューセレクト部左下にある ON/OFF ボタンは設定値の ON/OFF 切り換えボタンです。メニューセレクト部のメニューボタンを押し、メニューを表示します。このとき、ON/OFF ボタンを押すことでメニューセレクト部のメニューボタンに対応したパラメータの ON/OFF を切り換えることができます。

# 4-3. メニューへのアクセス

## 4-3-1. メニューセレクト部

メニューセレクト部にある各メニューボタンを押すと、メニューがメニュー画面に表示されます。
SHIFT ボタンを押して点灯させ各メニューボタンを押すと、( )内に表記されているメニューがメニュー画面に表示されます。

| ボタン | メニュー | 主な設定内容 |
|---|---|---|
| STATUS (SETUP) | STATUS | 各種状態表示 |
| STATUS (SETUP) | SETUP | システムおよび MU、OU の設定 |
| STILL (FILE) | STILL | スチルストア操作 |
| STILL (FILE) | FILE | メモリカードからファイルへの保存と読み込み |
| EDITOR | EDITOR | EDITOR の制御設定 |
| USER (SEQ) | USER PATTERN | ユーザーパターンの作成 |
| USER (SEQ) | SEQUENCE | シーケンスの作成、登録、再生 |
| TRANS<br>(PATTERN SEL) | TRANSITION | トランジション設定 |
| TRANS<br>(PATTERN SEL) | TRANSITION<br>(WIPE PATTERN)<br>(DVE PATTERN) | パターンの選択および選択状態表示<br>（F2 - F5 のダブルクリックで WIPE PATTERN, DVE PATTERN メニューへ移動可能） |
| MATT | MATT | 各種 MATT の設定 |
| OPT SEL | COLOR<br>CORRECTION | カラーコレクション設定<br>（HVS-1000CC 実装時のみ） |
| WIPE MODIFY メニュー | | |
| WIPE (BORDER) | WIPE MODIFY | WIPE パターンのモディファイ |
| KEY1, KEY2 メニュー(オプション) | | |
| KEY1（MASK） | KEY1 | KEY1 のセットアップ、クロマキー、マスク設定 |
| EDGE1（SHADOW1） | | KEY1 エッジ、シャドウ設定 |
| KEY2（MASK） | KEY2 | KEY2 のセットアップ、クロマキー、マスク設定 |
| EDGE2（SHADOW2） | | KEY2 エッジ、シャドウ設定 |
| DSK メニュー | | |
| DSK (MASK) | DSK | DSK のセットアップとマスク設定 |
| DVE MODIFY メニュー | | |
| DVE (FREEZE) | DVE MODIFY | DVE パターンのモディファイ<br>ライン DVE 設定 |
| WARP (BORDER) | | |
| CROP (TRAIL) | | |
| SUB EFF (MOSAIC) | | |
| SHADOW (HILITE) | | |

SHIFT を押して点灯させるとボタン名の（ ）内のメニューが開きます。

## 4-3-2. メニューショートカットボタン

バスセクション、トランジション部にある下記のボタンは、**<u>ダブルクリック</u>**で関連メニューを表示することができます。

| ボタン | セクション | メニュー |
|---|---|---|
| MATT（*1） | PGM/PST バス部、<br>AUX/KEY バス部 | MATT |
| STL1～STL4（*1） | PGM/PST バス部、<br>AUX/KEY バス部 | STILL |
| MIX | トランジション部 | TRANSITION |
| WIPE | トランジション部 | WIPE PATTERN または TRANSITION（*2） |
| DVE | トランジション部 | DVE PATTERN または TRANSITION（*2） |
| FADER LIMIT | トランジション部 | TRANSITION |
| DVE KEY | KEY/AUX バス部 | SETUP-OUTPUT |

（*1）MATT ボタン、STL1～STL4 ボタンとは、M/E クロスポイントで、それぞれ MATT、STILL1～STILL4 に割り当てられているボタンを指します。（「5-3. 入力信号.」参照）
（*2）ボタンをダブルクリックするとどちらのメニューが開くかを設定することができます。SETUP-OU MODE メニュー OU CTRL 行 MODE パラメータ設定が 1 の場合にはパターンメニューが、2 の場合は TRANSITION メニューが開きます。

## 4-3-3. ユーザーボタン

ユーザーボタンは、任意のメニューページを割り当てて、メニューショートカットボタンとして使用できます。ユーザーボタンには EDITOR、GPI IN の ON/OFF 等の機能を割り当てることもできます。

① メニューセレクト部で SHIFT ボタンを押して点灯させます。

② STATUS(SETUP) ボタンを押して、SETUP メニューを開きます。

③ コントロール F1 を回して、9 番目の FREE ASSIGN 行を選択します。コントロール F1 を押すか DOWN ボタンを押します。FREE ASSIGN メニューが表示されます。

④ コントロール F1 を回して使用したいユーザーボタンを選択します。選択されたユーザーボタンが緑点灯します。

⑤ メニューページを割り当てたい場合は、コントロール F2 を回して TYPE の項目で MENU を選択します。機能を割り当てたい場合は FUNC を選択します。

⑥ コントロール F3 を回して割り当てたいメニューページまたは機能を選択します。機能が割り当てられると、その機能が ON のとき（またはボタンを押している間）はオレンジ点灯、OFF のときは消灯します。機能が割り当てられたボタンをダブルクリックすると、それぞれ関連メニューへのショートカットにもなります。

点灯している（アサインされている）ユーザーボタンに対して、新たにメニューページや機能を割り当てるときは、割り当て時にユーザーボタンを押すとボタンがオレンジ点灯します。再度ボタンを押すと上書きされ、前のアサインは無効になります。

| TYPE 項目で MENU を選択した場合 | | |
|---|---|---|
| 設定 | メニューページ | メニュー行 |
| TRANS/FADER LIMIT | TRANS | TRANS RATE1 |
| BKGD XPT / MATT | | BKGD MATT |
| WIPE / DVE PATTERN SELECT | | PATTERN SEL |
| KEY1 GAIN / CLIP | KEY1 | KEY SOURCE1 |
| KEY1 MATT MASK | | MASK TYPE |
| KEY1 EDGE | | EDGE STS |
| KEY1 SHADOW | | SHADOW |
| KEY1 AUTO CK | | AUTO CK |
| KEY1 MANUAL CK | | MANU ADJUST |
| KEY2 GAIN / CLIP | KEY2 | KEY SOURCE1 |
| KEY2 MATT MASK | | MASK TYPE |
| KEY2 EDGE | | EDGE STS |
| KEY2 SHADOW | | SHADOW |
| KEY2 AUTO CK | | AUTO CK |
| KEY2 MANUAL CK | | MANU ADJUST |
| DSK GAIN / CLIP | DSK | KEY SOURCE1 |
| DSK MATT MASK | | MASK TYPE |
| STATUS BTN XPT STATUS | STATUS | BUTTON XPT |
| SEQUENCE | SEQUENCE | SEQ SET |
| USER PATTERN | USER PATTERN | PAT CTRL |

| TYPE 項目で FUNC を選択した場合 | |
|---|---|
| 設定 | ボタン表示 |
| EDITOR (初期設定 USER1) | ON:オレンジ点灯<br>OFF:消灯 |
| GPI IN (初期設定 USER4) | |
| SAFETY AREA AUX1 | |
| SAFETY AREA AUX2 - 4 (オプション) | |
| SAFETY AREA PGM, SAFETY AREA PVW | |
| SIDECUT AUX1-4,<br>SIDECUT PGM,<br>SIDECUT PVW | |
| BUS INHIBIT | |
| GPI OUTPUT 1- 16 | ボタンを押している間オレンジ点灯 |
| LINE_DVE_PGM<br>LINE_DVE_PST<br>LINE_DVE_KEY1-2 | ON:赤点灯<br>OFF:緑点灯 |
| KF DIRECTION | NORMAL: 消灯, REVERSE: オレンジ点灯 |
| STILL1-4 STORE | 常時オレンジ点灯 |
| WIPE BORDER ENABLE | ON:オレンジ点灯<br>OFF:消灯 |
| WIPE BORDER SIGNAL | |
| WIPE EDGE TYPE SQU / SAW/RIP | |
| KEY1 INVERT | |
| KEY1 MASK BOX_A / BOX_O / DSK_A / DSK_O | |
| KEY1 MASK INVERT | |
| KEY1 EDGE NORMAL | |
| KEY1 EDGE OLINE | |

| TYPE 項目で FUNC を選択した場合 | |
|---|---|
| 設定 | ボタン表示 |
| KEY1 SHADOW ENABLE | ON:オレンジ点灯<br>OFF:消灯 |
| KEY2 INVERT | |
| KEY2 MASK BOX_A / BOX_O / DSK_A / DSK_O | |
| KEY2 MASK INVERT | |
| KEY2 EDGE NORMAL | |
| KEY2 EDGE OLINE | |
| KEY2 SHADOW ENABLE | |
| DSK INVERT | |
| DSK MASK BOX_A / BOX_O | |
| DSK MASK INVERT | |
| *1) SEQUENCE LOOP ENABLE | |
| *1) SEQUENCE DIRECTION | NORMAL: 消灯, REVERSE: オレンジ点灯 |
| *2) STEP / KF ADD | 常時点灯 |
| *2) STEP / KF OVERWRITE | |
| *2) STEP / KF INSERT | |
| *2) STEP / KF INC | |
| *2) STEP / KF DEC | |
| *2) STEP / KF PASTE | |
| *2) STEP / KF DELETE | |
| *1) SEQUENCE AUTO PLAY | |
| *1) SEQUENCE PAUSE | |
| WIPE MODIFY RESET | |
| DVE MODIFY RESET | |
| *3) CC1 SELECT (INPUT/BUTTON) | ボタン選択時<br>オレンジ点灯 |
| *3) CC2 SELECT (INPUT/BUTTON) | |
| *4) CC KEY1 SELECT (INPUT/BUTTON) | |
| *4) CC KEY2 SELECT (INPUT/BUTTON) | |
| *5) EVENT No.00 –07 RECALL | イベント未保存:消灯<br>イベント保存済:オレンジ点灯 |
| KEYER FUNC COPY | ダイアログ表示:赤点灯<br>コピー先設定後:赤点滅 |
| KEYER FUNC SWAP | ダイアログ表示:赤点灯<br>スワップ先設定後:赤点滅 |
| FORCED BACK GROUND | フォースドバッググラウンド ON 時:赤点灯<br>フォースドバッググラウンド OFF 時:消灯 |

*1) SEQUENCE MODE 時のみ有効。「16-2-1 SEQUENCE メニューの表示」参照。
*2）SEQUENCE MODE 時:シーケンスステップ編集操作
USER PATTERN MODE 時: ユーザーパターンキーフレーム編集操作
NORMAL MODE 時: 無効
*3） HVS-1000CC ソフトウェアオプションが必要です。「13 カラーコレクション（オプション）」を参照してください。
*4） HVS-KYCC ハードウェアオプションが必要です。「13 カラーコレクション（オプション）」を参照してください。
*5） イベント操作方法については、「15-2-2 USER ボタンによるイベントの呼び出し（0-7）」を参照してください。

GPI OUTPUT1-16 の機能は、SETUP - GPI/TALLY OUT メニューのピンアサイン設定で、GPI OUTPUT1～16 を割り当てたピンへの出力機能です。

# 4-4. 初期値へもどす

## 4-4-1. パラメータデフォルト

■ **コントロールを使う**

初期値に戻したいパラメータ下にあるコントロール（F2～F5）を長押しします。

■ **ジョイスティックを使う**

① 初期値に戻すメニューを表示します。

② コントロール F1 を回して、初期値に戻したいパラメータ行を選択します。

③ X、Y、Z ボタンをすべて押して点灯させます。または、必要なボタンだけ押して点灯させます。パラメータ行の左から 3 つのパラメータが、それぞれ X、Y、Z ボタンに対応します。

④ DEF ボタンを押すと、点灯している X、Y、Z ボタンのパラメータの値が初期値にかわります。

WIPE POS ボタンを点灯させて DEF ボタンを長押しすると WIPE MODIFY データがすべて初期値に戻ります。DVE POS、または DVE ROT ボタンを点灯させて DEF ボタンを長押しすると、DVE MODIFY データがすべて初期値に戻ります。

## 4-4-2. メニューデフォルト

下記のメニューでは、メニュー内の全ての設定値を一括で初期値に戻すことができます。メニューを開き、INIT パラメータを ON にして対応するコントロールを押します。メニュー内のすべてのパラメータが初期値に戻ります。ただし、バスのクロスポイント選択は初期値には戻りません。

| ボタン | 初期値に戻るメニュー |
|---|---|
| WIPE MOD | WIPE MODIFY |
| DVE MOD | DVE MODIFY |
| KEY1 | KEY1 |
| KEY2 | KEY2 |
| DSK | DSK |

## 4-4-3. ユーザーデフォルト

ユーザーがあらかじめ設定したパラメータを、デフォルト値として使用することが可能です。ユーザーデフォルトは、通常のパラメータ初期値として動作します。ユーザーデフォルト値を設定しておくと、パラメータを初期値へ戻す通常の操作でユーザーデフォルト値になります。
ユーザーデフォルト値の設定については、「18-3　ユーザーデフォルト」を参照してください。

# 5. 入力信号の選択

## 5-1. バスボタン表示

### 5-1-1. バスボタンの点灯色

バスボタンは次のように点灯して状態を表示します。

| バスボタン | 点灯色 | 状態 |
|---|---|---|
| PGM, PST<br>KEY（*1） | 赤 | オンエア中です |
| | オレンジ | NEXT 出力です |
| | 緑 | LINE DVE 設定されています<br>（PST バスまたはオンエアされていない KEY バスでのみ表示） |

* KEY バスは KEY 出力と AUX 出力共用です。KEY1、KEY2、DSK の出力選択ボタンを押して点灯させたときに、そのキーにアサインされているインサート信号のバスボタンが点灯します。

### 5-1-2. バスボタンのフリップフロップ

バスボタンがフリップフロップするタイプ（初期設定）としないタイプが選択できます。

■ **PGM/PST タイプ（メニュー設定：P/P）**

バスがフリップフロップし、下のバス列が常に PST バスになります。

■ **A/B タイプ（メニュー設定：A/B）**

トランジション後もフリップフロップせず、バスボタンが上下で切り換わりません。

■ **設定方法**

PGM/PST タイプ、A/B タイプの切り換えは SETUP - BUS CONTROL メニューの BUS TYPE で設定します。

① SHIFT ボタンを押して点灯させます。STATUS(SETUP)ボタンを押して SETUP メニューを表示します。コントロール F1 を回して、BUS CTRL を選択します。コントロール F1 を押すか DOWN ボタンを押して SETUP - BUS CONTROL メニューを表示します。

② SETUP - BUS CONTROL メニューで F1 を回し、BUS TYPE を選択します。

③ F3 を回して、P/P（PGM/PST）または A/B を選択します。キーパッドの ENTER を押して確定します。

# 5-2. MATT

HVS-1000 シリーズではさまざまな局面で MATT 信号が使用できます。M/E バスには異なる 2 つの MATT 信号をアサインすることができます。また、キーヤのインサート信号、エッジ、シャドウ、にも MATT 信号が使われます。これらの MATT 信号は、各 KEY メニュー、の中でも設定できますが、MATT メニューの中でまとめて設定することができます。
MATT カラーの設定方法は 2 通りあります。ひとつは SAT, LUM, HUE の各パラメータを個別に調整して色を作成します。もうひとつは内蔵の 6 色のカラーパレットから色を選択する方法です。カラーパレットには、さらに 4 つの USER COLOR を登録することができます。

M/E バスでは 2 つのマット信号が使用できます。PGM/PST バス、AUX/KEY バス部共通です。マット信号はどのバスボタンにも割り当てることができます。割り当てる方法については「5-3-4 バス信号のアサインとインヒビット設定」を参照してください。

■ **MATT メニュー**

① メニューセレクト部の MATT ボタンを押します。MATT メニューが表示されます。

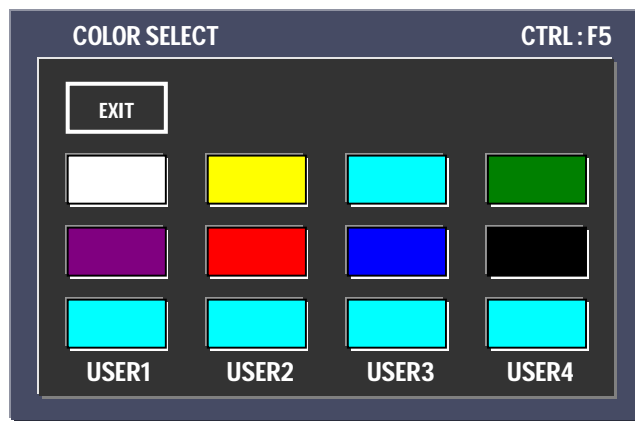
② コントロール F1 を回して、設定したいパラメータ行に移動します。

| パラメータ行 | 説明 | 他のメニューにある同じパラメータ |
|---|---|---|
| BUS MATT1 | M/E バスアサイン用 | なし |
| BUS MATT2 | M/E バスアサイン用 | なし |
| BKGD_MATT | 2 チャネル以上の DVE 使用時、または WIPE BORDER で EFFECT BG 使用時にバックグランドとして使用 | TRANSITION メニュー BKGD-MATT |
| KEY1_MATT | キー1 インサート(フィル)用 | KEY1 メニューMATT COLOR |
| KEY1_EDGE | キー1 のエッジ用 | KEY1 メニューEDGE COLOR |
| KEY1_SHDW | キー1 のシャドウ用 | KEY1 メニューSHADOW COLOR |
| KEY2_MATT | キー2 インサート(フィル)用 | KEY2 メニューMATT COLOR |
| KEY2_EDGE | キー2 のエッジ用 | KEY2 メニューEDGE COLOR |
| KEY2_SHDW | キー2 のシャドウ用 | KEY2 メニューSHADOW COLOR |
| DSK_MATT | DSK インサート(フィル)用 | DSK メニューMATT COLOR |

③ コントロール F2、F3、F4 を回して SAT、LUM、HUE の各パラメータを調整し、使用する色を設定します。

| パラメータ | 仕様 | 設定範囲 |
|---|---|---|
| SAT | 色の濃さ | 0.0～100.0 |
| LUM | 色の明るさ | 0.0～100.0 |
| HUE | 色相 | 0.0～359.5 |

MATT 信号については輝度／色信号の振幅範囲の設定が可能です。詳しくは「18-2-3 マットカラー調整」を参照してください。

カラーパレットを使って設定することもできます。COLOR 項目で SELECT 選択時にコントロール F5 を押すと、カラーパレットがポップアップで表示されます。F5 を回して色を選択します。EXIT を選択して F5 を押すとカラーパレットが消えて MATT メニューに戻り、選択した色が設定されます。

■ **USER COLOR の登録**

カラーパレットには、4 色のユーザーカラーを登録することができます。次のように操作します。

① MATT メニュー上のいずれかのパラメータ行で、SAT、LUM、HUE の値を調整して、カラーパレットに登録したい色を作成します。

② F5 を回して ENTRY を選択し、F5 を押してカラーパレットを開きます。

③ F5 を回し、登録する USER COLOR アイコンを選択します。

④ F5 を押し、作成した色を選択した USER COLOR アイコンに登録します。自動的に MATT メニューに戻ります。設定を変更しない場合は、EXIT を選択し F5 を押し、MATT メニューに戻ります。

# 5-3. 入力信号

## 5-3-1. 信号名

MU 背面のビデオ入力信号、STILL1～4 および MATT、BLACK の内部発生信号には、自由に名前をつけることができます。初期設定では、背面のビデオ入力 1 に対して IN01 のように設定されています。信号名の変更は次のように行います。

① SHIFT ボタンを押して点灯させます。STATUS(SETUP)ボタンを押して、SETUP トップメニューを表示します。

② コントロール F1 を回して、INPUT を選択します。コントロール F1 を押すか、DOWN ボタンを押して SETUP - INPUT メニューを表示します。

③ SETUP - INPUT メニューで、F1 を回し、名前を変更する信号を選択します（下表参照）。

| SIGNAL | 信号内容 |
|---|---|
| BLACK | ブラック信号 |
| IN01～16 | MU 背面入力 1-16（5～16 オプション入力用） |
| STILL1～STILL4 | スチル画像 1～4 |
| MATT1～MATT2 | BUS MATT カラー信号 |
| WHITE | ホワイト信号 |
| UTILITY IN | MU 背面入力 UTL-IN |
| COLOR BAR | カラーバー信号 |

* UTILITY IN は、通常入力として使用するときだけ（SETUP-BUS CONTROL メニューUTL-IN TYPE が INPUT の場合（初期設定））表示されます。

④ コントロール F2、F3、F4、F5 を回して CHARA1～CHARA4 で、4 文字の信号名を 1 文字ずつ設定します。英数字と記号が使用できます。（ASCII コード）

## 5-3-2. M/E バス信号の選択

PGM/PSTおよびKEY/AUXバスでは、10個のバスボタンをSHIFTボタンで切り換えることにより、20 のクロスポイントにソースを割り当てて使用することができます。
工場出荷時には BLACK、1～4 の MU 背面のビデオ入力信号、4 つの STILL、2 つの MATT の順にアサインされています。アサインされた信号はすべての M/E バス列で共通です。

表バスボタン（1-10）は、ダイレクトに押すだけで選択できます。
裏バスボタン（11-20）の選択にはSHIFTボタンを使用します。SHIFTボタンの動作は2つのタイプ（OFF, NORMAL、TOGGLE）から選択できます。SHIFT タイプの選択は SETUP - OU MODE メニュー、SHIFT SELECT 項目で行います。

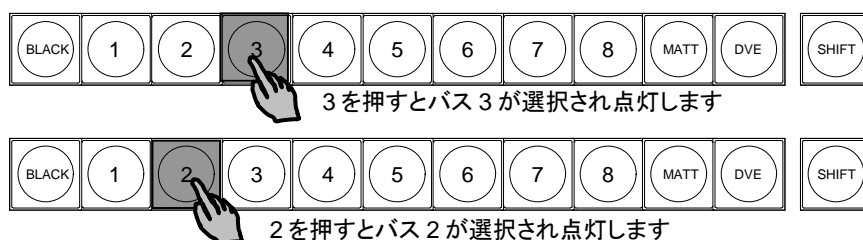
■ **NORMAL の場合**

SHIFT ボタンを押していないときは、ボタン 1-10 が選択できます。

ボタン 11-20 を選択したい場合はSHIFTボタンを押しながら1～10を押します。例えば、ボタン 17 を選択する場合は、SHIFTボタンを押しながら 7を押します。

下図では、上側のバス列はボタン 1-10、下側のバス列はボタン 11-20 です。下側のバス列のボタンを押すとボタン 11-20 が選択できます。

## ■ TOGGLE の場合

SHIFT ボタンが点灯していないときは、ボタン 1-10 が選択できます。

ボタン 11-20 を選択したい場合は、まず選択を行うバス列の SHIFT ボタンを押して点灯させます。次にバスボタンを押します。

SHIFT ボタンを押すと点灯し、そのバス列のボタンが 11-20 に変ります。そこでバスボタンを押して選択すると、そのバス列は SHIFT ボタンが点灯状態になり、ボタン 11-20 のままになります。SHIFT ボタン点灯時に SHIFT ボタンを押すと消灯し、ボタン 1-10 に戻ります。

## ■ OFF の場合

SHIFT ボタンは無効になり、オペレーションパネル上ではボタン 1-10 のみ選択可能になります。ただしキーの場合は、KEY メニューを使ってバス 11-20 も選択できます。

# 5-3-3. スイッチングのタイミング

映像を切り換えるタイミングを選択することができます。

① SETUP - SYSTEM メニューを開き、SYSTEM メニューへ移動します。

② コントロール F1 を回して、SW TIMING 行へカーソルを合わせます。

③ コントロール F2 を回し、SW TIMING 項目で切り換えタイミングを設定します。

| 信号フォーマット | 設定 | 内容 |
|---|---|---|
| 1080i/59.94, 60, 50<br>525/60<br>625/50 | ODD | 奇数フィールドで映像を切り換えます。 |
| | EVEN | 偶数フィールドで映像を切り換えます。 |
| | ANY (初期設定) | 切り換え操作を行ったタイミングで映像を切り換えます。 |
| 上記以外 | - | 切り換え操作を行ったタイミングで映像を切り換えます。 |

## 5-3-4. バス信号のアサインとインヒビット設定

PGM/PST バスおよび KEY/AUX バス列にある 20 個のバスボタン（SHIFT ボタン使用）へは、1～4 の MU 背面のビデオ入力信号、4 つの STILL、2 つの MATT、WHITE、BLACK、カラーバー信号を自由にアサインすることができます。アサインされた信号はすべての M/E バス列で共通になります。

① STATUS(SETUP)ボタンを押して、SETUP トップメニューを表示します。

② コントロール FI を回して、BUTTON XPT を選択します。FI を押すか DOWN ボタンを押して、SETUP - BUS CONTROL メニューを表示します。

③ SETUP - BUTTON XPT メニューで、F1 を回し、バス列のボタンを選択します。

④ コントロール F2 を回して、SIGNAL 項目で選択したバスボタンに割り当てたい信号を選びます。または、コントロール F3 を回して、NAME 項目で信号につけた名前からバスボタンに割り当てたい信号を選びます。SIGNAL と NAME は連動します。（入力信号名については「5-3-1. 信号名」を参照してください。）

| パラメータ行 |
|---|
| BLACK<br>BUTTON 01～16<br>SHIFT+BLACK<br>SHIFT+BT01～16<br>SHIFT+MATT |

| SIGNAL | 信号 |
|---|---|
| NONE | 信号のアサインなし |
| BLACK | ブラック信号 |
| 01～16 | MU 背面入力 1-16 (5-16 はオプション) |
| (UTL-IN)* | MU 背面入力 UTL-IN |
| STILL1～STILL4 | スチル画像 1～4 |
| MATT1～MATT2 | BUS MATT カラー信号 1～2 |
| WHITE | ホワイト信号 |
| COLBAR | カラーバー信号 |

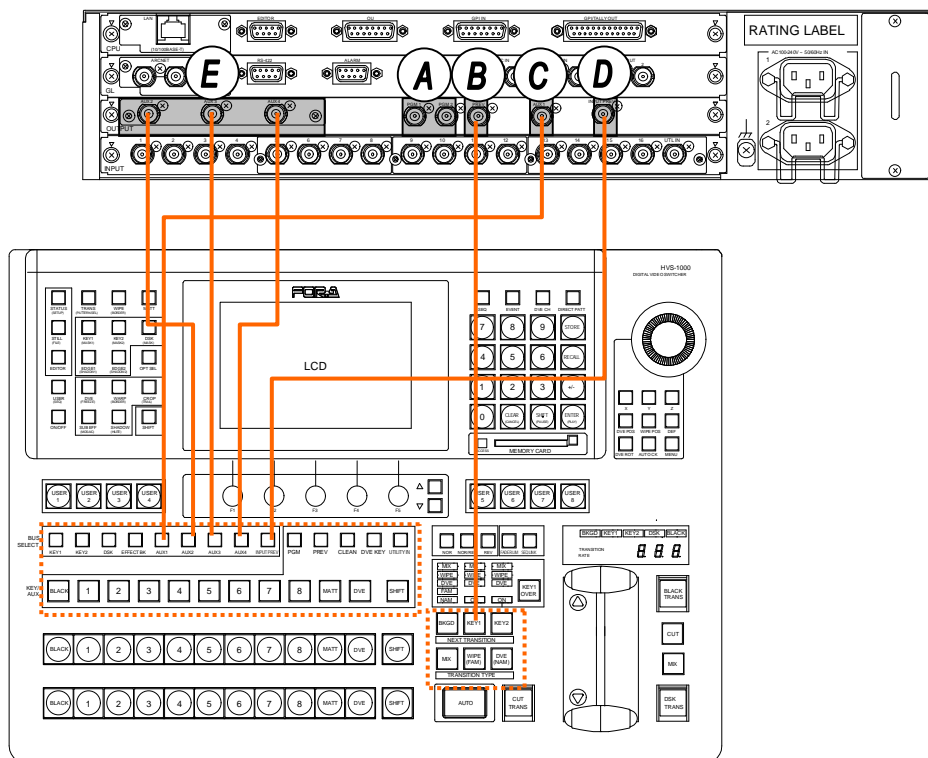
** UTL-IN は通常入力として使用するときだけ（SETUP-BUS CONTROL メニューUTL-IN TYPE が INPUT の場合）に表示されます。

⑤ また、コントロール F4 を回して INIHIBIT を ON にすると、そのバスボタンの選択（PGM/PST バスへのクロスポイントのアサイン）を禁止できます。ただしインヒビット設定は、SYSTEM-BUS CONTROL メニューの BUS INHIBIT 項目が ON（初期設定）でなければ有効になりません。

AUX/KEY 列にはインヒビット設定は適用されません。PGM/PST バスボタンが使用できない場合でも、キーソース、キーインサート、AUX 出力には使用できます。

# 6. 出力信号の選択

## 6-1. 出力コネクタとパネルでの信号選択

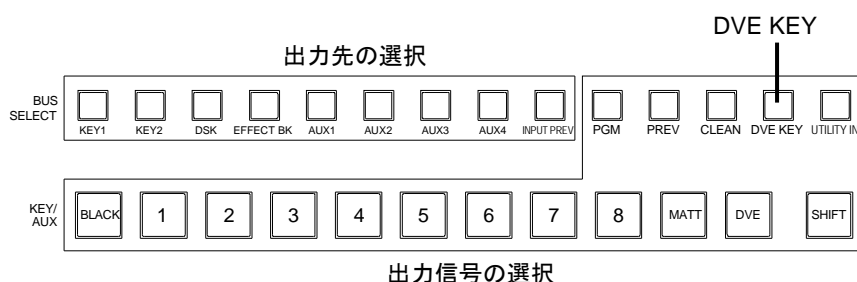
メインユニット背面パネルの BNC 出力コネクタとオペレーションパネル上での出力選択ボタンの関係は次のようになっています。

| 文字 | MU 背面 | パネル出力選択 | 参照 |
|---|---|---|---|
| A | PGM1, PGM2 | | |
| B | PREV | NEXT TRANSITION 部で選択<br>DSK を表示するかどうかは TRANS メニューで選択 | 6-1-1 |
| C E | AUX1<br>AUX2 (オプション)<br>AUX3 (オプション)<br>AUX4 (オプション) | 1) BUS SELECT 部で AUX 出力を選択<br>2) AUX/KEY バスボタンおよび PGM, PREV, CLEAN, DVE KEY, UTILITY で信号を選択 | 6-1-2 |
| D | INPUT PREV | 1) BUS SELECT 部で INPUT PREV を選択<br>2) AUX/KEY バスボタンおよび UTILITY IN で信号を選択<br><br>入力 1-16、UTL-IN, STILL1-4 のスルー出力が可能 | 6-1-2 |

## 6-1-1. プレビュー出力選択

MU 背面の PREV の出力コネクタから出力される信号は、BKGD、KEY1、KEY2、DSK の 4 種類から選択できます。BKGD、KEY1、KEY2 の映像は、ネクストランジション部で選択することでプレビュー出力を確認することができます。
DSK はメニュー選択でプレビュー出力への表示／非表示を切り換えます。TRANSITION メニューの PREV SEL 行 DSK パラメータで ON/OFF を切り換えます。（初期設定は OFF です。）

## 6-1-2. AUX / INPUT PREV / CLEAN 出力選択

AUX1～AUX4 は、バスボタンにアサインされているすべての信号、プログラム、プレビュー、クリーン出力、DVE KEY の信号を自由に割り当てることができます。信号の割り当ては次のように行います。（AUX2～4 はオプションです。）INPUT PREV コネクタには、IN01-16、UTILITY IN、STILL1-4 の信号を割り当てることができます。

① 出力設定を行うボタンを BUS SELECT 部で選択します。

② KEY/AUX バス部で出力信号を選択します。
バスボタンに割り当てられている信号は以下のとおりです。

| 選択ボタン | 信号 |
|---|---|
| 1-16、BLACK、MATT | バスのアサインで割り当てられている信号（PGM/PST バスと同じ） |
| PGM | プログラム出力 |
| PREV | プレビュー出力（KEY 付のネクスト出力） |
| CLEAN | クリーン出力（KEY なしまたは KEY 付のプログラム出力）<br>「6-1-2. AUX / INPUT PREV / CLEAN 出力選択」参照 |
| DVE KEY | DVE KEY ボタンに割り当てられている信号。<br>「6-1-2. AUX / INPUT PREV / CLEAN 出力選択」参照 |
| UTILITY IN | MU 背面パネル UTL IN コネクタへに入力されている信号。<br>「6-1-2. AUX / INPUT PREV / CLEAN 出力選択」参照 |

* INPUT PREV 出力では、1-16、UTL-IN、STILL1-4 をアサインしたボタンだけ選択できます。DVE ボタンは出力信号ではないので選択できません。

オプションの HVS-AUX16 を使用すると、AUX、INPUT PREV 出力を外部からコントロールできます。INPUT PREV出力を制御するときは、HVS-AUX16 からはAUX5を指定してください。

## ■ DVE KEY

AUX 出力として選択できる DVE KEY ボタンへは、以下の信号を割り当てることができます。信号の割り当ては SETUP - OUTPUT メニューで行います。

① メニューセレクト部 SHIFT ボタンを押して点灯させ、STATUS(SETUP)ボタンを押し、SETUP メニューを表示します。

② コントロール F1を回して、OUTPUT 行を選択します。コントロール F1を押すか、DOWN ボタンを押して SETUP - OUTPUT メニューを表示します。

③ SETUP - OUTPUT メニューでコントロール F1を回し、OUT 行を選択します。

④ コントロール F3を回して DVE KEY 出力信号を選択します。F3を押して確定します。

DVE KEY で選択可能な信号

| 設定 | 信号 |
|---|---|
| PGM | PGM バスの DVE KEY |
| PST | PST バスの DVE KEY |
| ME_A | A バスの DVE KEY 出力 |
| ME_B | B バスの DVE KEY 出力 |
| KEY1 | KEY1 バスの DVE KEY |
| KEY2 | KEY2 バスの DVE KEY |
| D KEY1 | DVE チャネル 1 の KEY 出力 |
| D KEY2 | DVE チャネル 2 の KEY 出力 |
| D KEY3（SD モード時のみ） | DVE チャネル 3 の KEY 出力 |
| D KEY4（SD モード時のみ） | DVE チャネル 4 の KEY 出力 |
| ME_KEY | 3 つのキーヤの KEY 合成出力 |

## ■ CLEAN 出力

AUX 出力として選択できる CLEAN ボタンへは、以下の信号を割り当てることができます。信号の割り当ては、SETUP-OUPUT メニューで行います。

① メニューセレクト部 SHIFT ボタンを押して点灯させ、STATUS(SETUP)ボタンを押し、SETUP メニューを表示します。

② コントロール F1を回して、OUTPUT 行を選択します。コントロール F1を押すか、DOWN ボタンを押して SETUP - OUTPUT メニューを表示します。

③ SETUP - OUTPUT メニューでコントロール F1を回し、OUT 行を選択します。

④ コントロール F2を回して CLEAN 出力信号を選択します。F2を押して確定します。

| 設定 | 出力信号 |
|---|---|
| ON | クリーン出力 + KEY1 + KEY2 |
| OFF | クリーン出力のみ |

■ **INPUT PREV（スルー出力）**

INPUT PREV 出力は、入力信号（入力 1-16、UTL-IN）のスルー出力（信号処理遅延のない出力）が可能です。INPUT PREV 出力は、AUX/KEY バスからもメニューからも選択できます。

**＜AUX/KEY バスで選択する場合＞**

① BUS SELECT 部で、INPUT PREV ボタンを押して点灯させます。

② AUX/KEY バス列で使用する信号を選択します。（BLACK, WHITE, MATT1, MATT2 の信号は選択できません。）

**＜メニューで選択するの場合＞**

① メニューセレクト部 SHIFT ボタンを押して点灯させ、STATUS(SETUP)ボタンを押し、SETUP メニューを表示します。

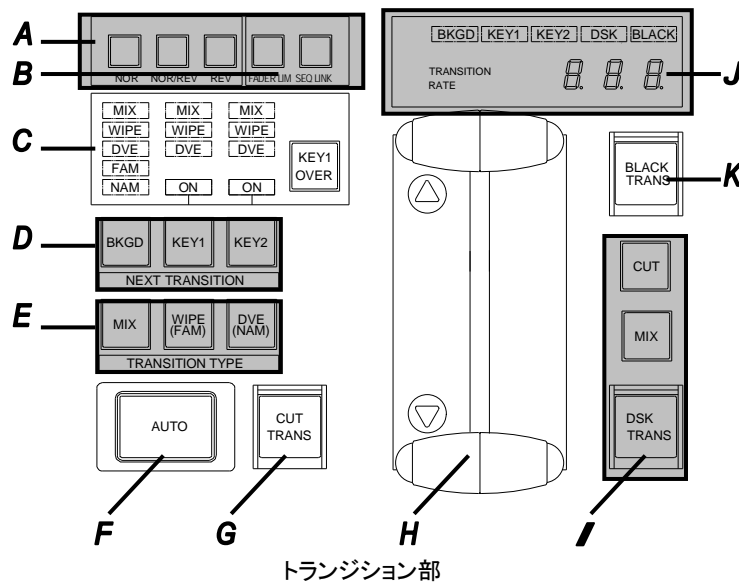
② コントロール F1 を回して、BUS CTRL 行を選択します。コントロール F1 を押すか、DOWN ボタンを押して SETUP - BUS CONTROL メニューを表示します。

③ SETUP-BUS CONTROL メニューでコントロール F1 を回して INPUT PREV 行を選択します。

④ コントロール F2 を回して信号を選択します。

# 7. トランジション

以下のトランジション関連操作が可能です。

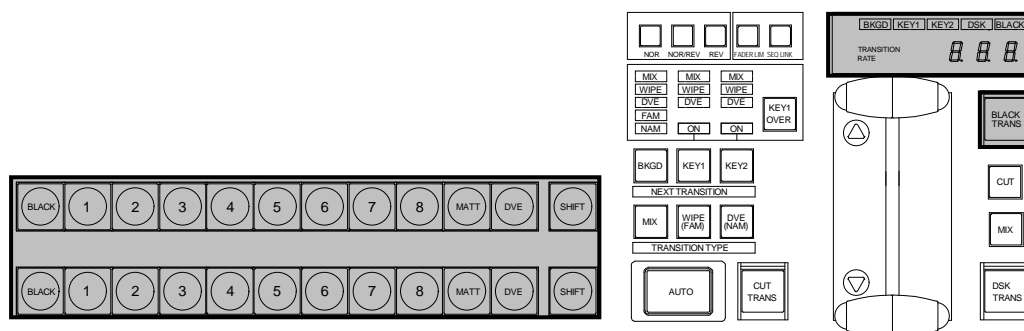
- BLACK トランジション
- バックグランドの CUT、MIX、NAM、FAM、WIPE、DVE トランジション
- DSK の CUT、MIX トランジション
- KEY1（オプション）、KEY2（オプション）の CUT、MIX、WIPE、DVE トランジション
- ネクストトランジション方式によるネクストトランジションバスの選択
- AUTO ボタンおよびフェーダレバーによるトランジションの実行
- KEY1、KEY2 の状態は、KEY LED の点消灯で確認
- 標準で 100 種類の WIPE プリセットパターン使用可能
- 120 種類の DVE プリセットパターン（一部オプション）、50 種類のユーザーパターン使用可能
- WIPE トランジションはバックグランド、KEY1、KEY2 で同時使用可能（ただし、同一パターン）。
- DVE トランジションはバックグランド、KEY1、KEY2、および LINE DVE で同時使用可能（別パターン）。ただし、使用可能な DVE チャネル数（ビデオのレイヤー数）までしか使うことができません。（HD モード時は最高 2 レイヤー、SD モード時は最高 4 レイヤーまで）

トランジション部

| 文字 | 説明 |
| --- | --- |
| A | WIPE および DVE トランジションディレクション設定 |
| B | フェーダリミットの ON/OFF およびシーケンスリンクの ON/OFF 設定 |
| C | トランジション情報表示、キーヤのプライオリティ設定ボタン |
| D | ネクストトランジションバスの選択 |
| E | トランジションタイプの選択 |
| F | BKGD、KEY1、KEY2 用 AUTO トランジションボタン |
| G | BKGD、KEY1、KEY2 用 CUT トランジションボタン |
| H | BKGD、KEY1、KEY2 用フェーダレバー |
| I | DSK トランジション操作 |
| J | トランジションレート情報表示 |
| K | BLACK トランジション操作 |

# 7-1. ブラックトランジション

ビデオ映像からブラック画面、ブラック画面からビデオ映像への、フェードアウト、フェードインのトランジションが実行できます。次のように操作します。

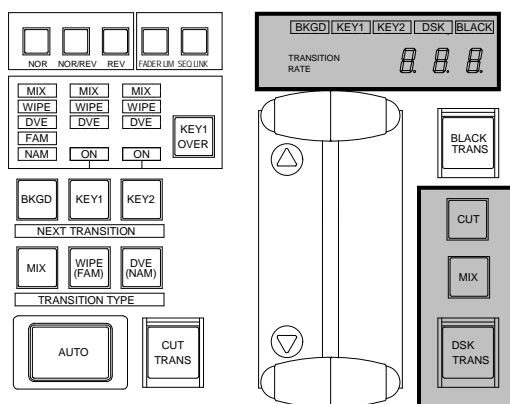
① 必要があれば、トランジションレートを設定します。（トランジションレートの設定については「7-4-3 トランジションレート」参照）

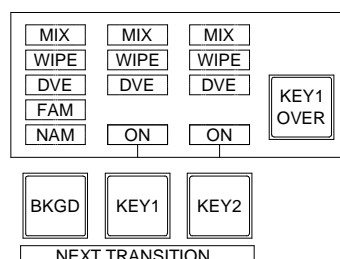
② トランジション部の BLACK TRANS ボタンを押してトランジションを実行します。

# 7-2. DSK トランジション

① DSK に使用するキーを作成します。（詳細は「11-1 ルミナンスキーの作成」、「11-2 バスキーの作成」参照）

② DSK トランジション操作部の CUT または MIX ボタンを押して点灯させ、トランジションタイプを選択します。

③ MIX トランジションの場合は、メニューでトランジションレートが設定できます。（トランジションレートの設定については「7-4-3 トランジションレート」参照） トランジションレートが有効の場合は、トランジション情報の DSK ランプが点灯します。

④ DSK トランジション操作部の DSK TRANS ボタンを押して、DSK トランジションを実行します。

# 7-3. BKGD、KEY1、KEY2 のトランジション

BKGD、KEY1、KEY2 のトランジションは、トランジションタイプを選択し、トランジションさせるバス（ネクストトランジションバス）を選択して、AUTO ボタンまたはフェーダレバーを使って実行します。複数バスの同時トランジションが可能です。ON/OFF AIR の状態、トランジションタイプの設定については、NEXT TRANSITION 部の上にあるトランジション情報表示を見て確認してください。

■ **ON/OFF AIR の確認**

NEXT TRANSITION 部のボタンは ON AIR のときは赤に（BKGD ボタンは常に赤）、OFF AIR のときはオレンジに点灯します。KEY1、KEY2 の場合はさらにボタン上の ON ランプが赤く点灯します。
KEY1 OVER ボタンを押すと、KEY1 と KEY2 のレイヤーの位置が切り換わります。KEY1 が KEY2 の上のレイヤーにあるときはボタンは点灯、下のレイヤーにあるときはボタンは消灯します。

■ **トランジションタイプの確認**

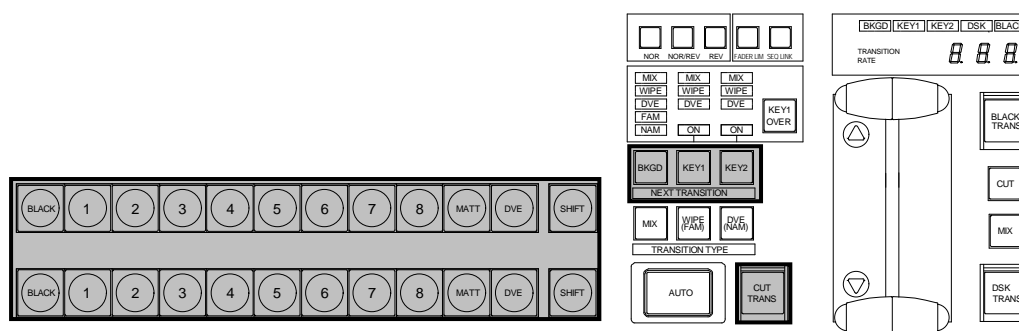
BKGD、KEY1、KEY2 ボタンの上にあるトランジション情報表示では、ランプが点灯し、それぞれのバスが現在どのトランジションタイプに設定されているか確認することができます。

各トランジションの詳しい設定については以下のセクションを参照してください。

## 7-3-1. CUT トランジション

① PGM バス、PST バスでバスボタンを選択します。現在 ON AIR されている映像のボタンが赤に点灯、トランジション後の映像のボタンがオレンジに点灯します。

② NEXT TRANSITION 部でトランジションさせるバスを選択します。複数のバスを同時に CUT トランジションさせる場合は、トランジションさせたいバスのボタンを押してすべて点灯させせます。

③ トランジション部の CUT TRANS ボタンを押してトランジションを実行します。

## 7-3-2. MIX、FAM、NAM トランジション

BKGD、KEY1、KEY2 のトランジションでは、3 種類の MIX トランジションが使用できます。
MIX トランジションでは、トランジション前の画像が次第に薄くなり、トランジション後の画像がしだいに濃くなりながらオーバーラップして切り換ります。
FAM トランジションでは、2 つの画像がともに 100%のレベルで重なって切り換ります。
NAM トランジションでは、輝度レベルの高い方が優先して出力されるため、背景が黒い画面合成に有効です。

FAM、NAM トランジションが使用できるのはバックグランドのトランジションだけです。

① バックグランドをトランジションさせる場合は、PGM バス、PST バスでバスボタンを選択します。現在 ON AIR されている映像のボタンが赤に点灯、トランジション後の映像のボタンがオレンジに点灯します。KEY1、KEY2 をトランジションさせる場合は、それぞれキーをセットアップしておきます。

② NEXT TRANSITION 部でトランジションさせるバスを選択します。複数のバスを MIX（FAM または NAM）トランジションさせる場合は、トランジションさせたいバスのボタンを押してすべて点灯させます。

③ TRANSITION TYPE 部でトランジションタイプを選択します。MIX トランジションの場合は MIX ボタンを押します。FAM トランジションの場合は MIX ボタンを押しながら WIPE ボタンを押します。NAM トランジションの場合は MIX ボタンを押しながら DVE ボタンを押します。トランジション情報表示でトランジションタイプを確認します。

④ 必要があれば、メニューでフェーダリミット（フェーダリミットの設定については「7-4-1 フェーダリミット」参照）、トランジションレートを設定します。（トランジションレートの設定については「7-4-3 トランジションレート」参照）

⑤ AUTO ボタンまたはフェーダレバーでトランジションを実行します。

トランジションを行うバスで、ライン DVE（「9 ライン DVE」参照）またはフォースドバックグランド機能（「10-3-1 ビデオウォール内での WIPE 切換 (LINE DVE)」参照）を使用している場合は、FAM、NAM トランジションは使用できません。

## 7-3-3. WIPE トランジション

① バックグランドをトランジションさせる場合は、PGM バス、PST バスでバスボタンを選択します。現在 ON AIR されている映像のボタンが赤に点灯、トランジション後の映像のボタンがオレンジに点灯します。KEY1、KEY2 をトランジションさせる場合は、それぞれキーをセットアップしておきます。

② NEXT TRANSITION 部でトランジションさせるバスを選択します。複数のバスをWIPEトランジションさせる場合は、トランジションさせたいバスのボタンを押してすべて点灯させます。

WIPE トランジションでは、バックグランドとキーヤの 2 つのバスを同時にトランジションさせることができます。ただし同一パターンが適用されます。

③ TRANSITION TYPE 部で WIPE ボタンを押します。トランジション情報表示でトランジションタイプを確認します。

④ WIPE ボタンが点灯すると、メニュー画面に WIPE PATTERN リストが表示されます。コントロール F5 を回して使用したいパターンを選択します。ダイレクトパターン機能を使ってパターンを選択することもできます。パターン選択について詳しくは「7-5 パターン選択」を参照してください。

WIPE パターンをモディファイして、ボーダーやエッジの追加、アスペクトや開始ポジションの変更を行う場合は、「7-6 WIPE パターンのモディファイ」を参照してください。

⑤ 必要な場合はトランジションディレクションボタン（NOR、NOR/REV、REV）でトランジションの方向を設定します。

⑥ 必要な場合は、メニューでフェーダリミット（フェーダリミットの設定については「7-4-1 フェーダリミット」参照）、トランジションレートを設定します。（トランジションレートの設定については「7-4-3 トランジションレート」参照）

⑦ AUTO ボタンまたはフェーダレバーでトランジションを実行します。

## 7-3-4. DVE トランジション

① バックグランドをトランジションさせる場合は、PGM バス、PST バスでバスボタンを選択します。現在 ON AIR されている映像のボタンが赤に点灯、トランジション後の映像のボタンがオレンジに点灯します。KEY1、KEY2 をトランジションさせる場合は、それぞれキーをセットアップしておきます。

② NEXT TRANSITION 部でトランジションさせるバスを選択します。複数のバスを DVE トランジションさせる場合は、トランジションさせたいバスのボタンを押してすべて点灯させます。

③ TRANSITION TYPE 部で DVE ボタンを押すと、同ボタンが点灯し、DVE トランジションが選択されます。また、トランジション情報表示でトランジションタイプを確認することもできます。

別パターンを使って、BKGD、KEY1、KEY2 を同時に DVE トランジションさせることができます。ただし、これは使用可能な DVE チャネル（レイヤー）数によります。使用可能な DVE チャネル数については「9-2 DVE オプション」を参照してください。
DVE チャネルがすべて使用されていると、DVE ボタンを押しても点灯しません。KEY1、KEY2 の DVE 設定を解除するか、LINE DVE ON の設定を解除してから、DVE ボタンを押してください。（DVE チャネルについては「9-2 DVE オプション」を参照）

④ DVE ボタンが点灯すると、メニュー画面に DVE PATTERN リストが表示されます。コントロール F5 を回して使用したいパターンを選択します。ユーザーパターンも選択できます。ダイレクトパターン機能を使ってパターンを選択することもできます。パターン選択について詳しくは「7-5 パターン選択」を参照してください。

DVE パターンをモディファイして、ボーダーやエッジの追加、アスペクトや開始ポジションの変更を行う場合は、「7-7 DVE パターンモディファイ」を参照してください。ユーザーパターンについては、「8 ユーザーパターン」を参照してください。

⑤ 必要な場合はトランジションディレクションボタン（NOR、NOR/REV、REV）でトランジションの方向を設定します。

⑥ 必要な場合は、メニューでフェーダリミット（フェーダリミットの設定については「7-4-1 フェーダリミット」参照）、トランジションレートを設定します。（トランジションレートの設定については「7-4-3 トランジションレート」参照）

⑦ AUTO ボタンまたはフェーダレバーでトランジションを実行します。

トランジションを行うバスで、ライン DVE（「9 ライン DVE ライン DVE」参照）またはフォースドバックグランド機能（「10-3-1 ビデオウォール内での WIPE 切換 (LINE DVE)」参照）を使用している場合は、DVE トランジションは使用できません。

## ■ DVEトランジションの方向

WIPE パターンと同様 DVE パターンの場合も、NOR、NOR/REV、REV の各トランジションボタンでトランジションの方向を変更できます。また DVE MODIFY メニューでは、KF モディファイを含めたトランジション方向の変更もできます。次のように設定します。

① メニューセレクト部 SHIFT ボタンを押して点灯させ、STATUS(SETUP)ボタンを押し、SETUP メニューを表示します。

② コントロール F1 を回して、DVE SETUP 行を選択します。コントロール F1 を押すか、DOWN ボタンを押して SETUP - DVE SETUP メニューを表示します。

③ SETUP - DVE SETUP メニューでコントロール F1 を回し、DVE MODE 行を選択します。

④ コントロール F2 を回して KF DIR 項目で NORMAL または REVERS を選択して、トランジション方向を変更します。REVERSE に変更すると、パターンの向きが変わり、表示アイコンも変更されます。

## ■ DVEトランジションの端点処理

DVE 操作では、DVE 効果へ入るときと抜けるときに映像遅延の違いから、映像がぎこちなく見える場合があります。トランジションの開始点と終了点で必ず DVE 効果から抜けるようにすることで、映像のぎこちなさを緩和できます。（ただし、トレールなどはトランジション終了と同時に消えてしまうので注意が必要です。）端点処理の ON/OFF は、SETUP-DVE SETUP メニュー、DVE MODE 行の EDGE 項目で行います。

## ■ PRESET PATTERN CROP

DVE パターンすべてに対して、予めクロップ設定（トリミング）することが可能です。上下左右（ALL 項目）を均一にクロップできる他、上下（T+B 項目）、左右（L+R 項目）それぞれ別にクロップすることもできます。SETUP-DVE SETUP メニュー、P PAT CROP 行で行います。設定終了後は、コントロール F5 を押して変更を確定してください。

パターン毎にクロップ設定することもできます。個別のクロップ設定は DVE MODIFY メニューで行います。「9-4-4 CROP」を参照してください。

## ■ DVE FILTER MODE (MODE1/MODE2)

DVE を適用する入力映像のタイプに合わせて、アンチエイリアスフィルタを 2 種類のレベルから選択できます。

MODE1: アンチエイリアスのレベルを強めて、画像縮小時などにギザギザになった斜めの境界線などを中間色で補色して滑らかにみせます。キャラクタ映像やカラーバーなどのコントラストのはっきりした画像に適しています。

MODE2: アンチエイリアスのレベルを弱めて、コントラストが弱い画像の輪郭がぼやけないようにします。自然画像などに適しています。

# 7-4. トランジション関連設定

## 7-4-1. フェーダリミット

フェーダリミットを変更し、トランジション前と後の画像が完全に切り換わらない状態でトランジションを終了させることができます。各バスのフェーダリミット操作は次のように行います。

■ **フェーダリミット値の設定**

各トランジションのフェーダリミットの値は、それぞれ以下のパラメータで設定します。

| トランジション | パラメータ |
|---|---|
| DSK の MIX トランジション | TRANSITION メニューFADER LIMIT 行 DSK または<br>DSK メニュー、KEY TRANS 行 LEVEL |
| BKGD の MIX、FAM、NAM、WIPE、DVE トランジション | TRANSITION メニューFADER LIMIT 行 BKGD |
| KEY1 の MIX、WIPE、DVE トランジション | TRANSITION メニューFADER LIMIT 行 KEY1 または<br>KEY1 メニュー、KEY TRANS 行 LEVEL |
| KEY2 の MIX、WIPE、DVE トランジション | TRANSITION メニューFADER LIMIT 行 KEY2 または<br>KEY2 メニュー、KEY TRANS 行 LEVEL |

フェーダレバーの現在位置から FADER LIMIT 値を取得することもできます。NEXT TRANSITION 部で設定したいバスを押して点灯させます。トランジションを終了させたい位置にフェーダレバーを合わせます。その状態で、トランジション部にある FADER LIM ボタンを長押しすると、ブザーが鳴り、その FADER LIMIT 値を設定することができます。

■ **フェーダリミットの ON/OFF 設定**

各トランジションのフェーダリミットを有効にするかしないかの設定は次のように操作します。

| トランジション | 設定方法 |
|---|---|
| DSK の MIX トランジション | DSK メニュー、KEY TRANS 行 LIMIT |
| BKGD の MIX、FAM、NAM、WIPE、DVE トランジション | トランジション部 FADER LIM ボタン |
| KEY1 の MIX、WIPE、DVE トランジション | トランジション部 FADER LIM ボタンまたは<br>KEY1 メニュー、KEY TRANS 行 LIMIT |
| KEY2 の MIX、WIPE、DVE トランジション | トランジション部 FADER LIM ボタンまたは<br>KEY2 メニュー、KEY TRANS 行 LIMIT |

## 7-4-2. フェーダ設定

■ **フェーダレバーのトランジション動作設定**

トランジションレベルに対するフェーダレバーの動きは次の 2 種類から選択できます。

REG（初期設定）: フェーダレバーの正規化された動きでトランジションレベルを判断します。

ABU (ABSOLUTE): フェーダレバーの絶対位置でトランジションレベルを判断します。

SETUP-MU MODE メニュー、TRANS CTRL 行で F2 を回して選択します。

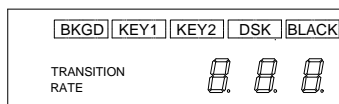
■ **フェーダレバーのゲインとオフセット**

フェーダレバーの GAIN および OFFSET も調整できます。SETUP-OU MODE メニュー、FADER 行で F2、F3 を回してそれぞれ調整します。

## 7-4-3. トランジションレート

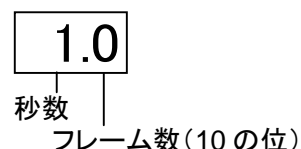
トランジションレートを変更してトランジションが何フレームで切り換わるかを設定できます。トランジションレートの設定は AUTO ボタンを押してトランジションを実行した場合のみ有効になります。フェーダレバーによるトランジションには適用されません。初期設定は 30 フレームです。

■ **トランジションレートの確認**

トランジションレートはトランジション部右上のトランジションレート表示欄で確認できます。現在トランジション状態にあるバスのランプが点灯し、トランジションレートが表示されます。トランジションレートが異なる複数のバスを同時にトランジションさせた場合、BKGD、KEY1、KEY2 の優先順位で表示されます。

■ **トランジションレート値の設定**

各トランジションのトランジションレートの値は、それぞれ以下のパラメータで設定します。

| トランジション | パラメータ |
|---|---|
| BLACK トランジション | TRANSITION メニューTRANS RATE2 行 BLACK |
| DSK の MIX トランジション | TRANSITION メニューTRANS RATE2 行 DSK または DSK メニュー、KEY TRANS 行 RATE |
| BKGD の MIX、FAM、NAM、WIPE、DVE トランジション | TRANSITION メニューTRANS RATE1 行 BKGD |
| KEY1 の MIX、WIPE、DVE トランジション | TRANSITION メニューTRANS RATE1 行 KEY1 または KEY1 メニュー、KEY TRANS 行 RATE |
| KEY2 の MIX、WIPE、DVE トランジション | TRANSITION メニューTRANS RATE1 行 KEY2 または KEY2 メニュー、KEY TRANS 行 RATE |
| フォースドバッググラウンド ON 時のレート量 | TRANSITION メニューTRANS RATE2 行 FBG |

トランジションレートは、秒表示とフレーム表示が使用できます。表示切換は、SETUP - OU MODE メニューの OU CTRL 行の RATE 項目で行います。秒表示設定の場合は SEC に設定します。トランジション部では右のように表示されます。

## 7-4-4. AUTO ボタン動作設定

トランジションを行う AUTO ボタンの動作を選択できます。SETUP-MU MODE メニュー、AUTO 行でコントロール F2 を回して設定します。

| 設定 | 動作 |
|---|---|
| PAUSE | トランジションが一時停止します。再度押すとトランジションを続行します。 |
| CUT | トランジションを終了します。 |
| RETURN | トランジションが開始点まで戻ります。 |

# 7-5. パターン選択

BKGD、KEY1、KEY2 で現在選択されているパターンは、メニュー画面のインフォメーション部にあるパターン情報欄で確認できます。また、TRANSITION メニューでもタイプ設定の一覧が確認できます。TRANSITION メニューでは、現在選択されているパターンを変更することも可能です。
WIPE パターン、DVE パターンは通常はパターンリストをメニュー画面に表示して選択しますが、ダイレクトパターン機能を使って、より簡単に選択することもできます。

## 7-5-1. パターンの確認と設定

### ■ メニュー画面のパターン情報欄

メニュー画面のインフォメーション部にあるパターン情報欄では、現在選択されているパターンがリアルタイムに表示されます。選択しているパターンをモディファイしている場合、パターン番号の前に M の表示が付きます。(例: No: M001)

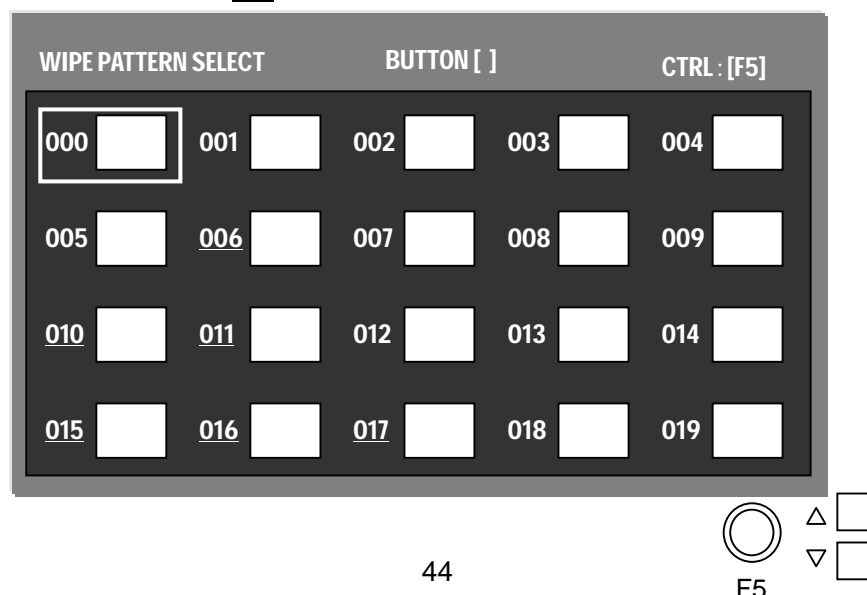
WIPE PAT No:001　BKGD PAT No.:100
KEY1 PAT No:150　KEY2 PAT No:401

### ■ TRANSITION メニュー

メニューセレクト部で SHIFT ボタンを点灯させ、TRANS(PATTERN SEL)を押すと、TRANSITION メニューが表示され、PATTERN SEL 行へジャンプします。PATTERN SEL 行では、選択されているパターンがアイコンで表示され、F2～F5 を回してパターンを変更することもできます。

| パラメータ名 | 操作 | 内容 |
|---|---|---|
| WIPE | F2 | 現在選択されている WIPE パターン |
| BKGD | F3 | 現在バックグランドで選択されている DVE パターン |
| KEY1 | F4 | 現在 KEY1 選択されている DVE パターン |
| KEY2 | F5 | 現在 KEY2 選択されている DVE パターン |

## 7-5-2. パターンリストポップアップメニュー

TRANSITION TYPE 部で WIPE ボタンを押すと WIPE PATTERN リストが表示されます。
TRANSITION TYPE 部で DVE ボタンを押すと DVE PATTERN リストが表示されます。
パターンリスト画面では、コントロール F5 を回してパターンを選択します。ページを移動する場合は、UP/DOWN ボタンを押すか、F5 を押しながら回します。

## 7-5-3. ダイレクトパターン機能

ダイレクトパターンとは、WIPE パターンや DVE パターンをキーパッドの 0 ～ 9 のボタンに登録して直接呼び出すことができる機能です。ダイレクトパターンには WIPE パターン、DVE パターンをそれぞれ 10 個ずつ、20 個まで登録することができます。WIPE、DVE は SHIFT ボタンで切り換えます。頻繁に使用する WIPE パターンや DVE パターンをダイレクトパターンへ登録しておくと便利です。

■ **ダイレクトパターンの登録**

① キーパッド上の DIRECT PATT ボタンを押します。キーパッドがダイレクトパターン用に変わり、DIRECT PATT ボタン、STORE ボタン、ダイレクトパターンがすでに登録されている 0 ～ 9 のボタンが点灯します。
メニュー画面には WIPE PATTERN リストが表示されます。DVE PATTERN リストを表示する場合は、SHIFT ボタンを押して切り換えます。

② キーパッドで STORE ボタンを押しながら、パターンを登録したいボタン（0 ～ 9）を押します。

③ メニュー画面のダイレクトパターン選択メニューで、コントロール F5 を回し、登録したいパターンを選択します。UP/DOWN ボタンまたは F5 を押しながら回すとページ間の移動ができます。コントロール F5 を押すと、選択したパターンがキーパッドのボタンに登録されます。

■ **ダイレクトパターンの選択**

① トランジション部の NEXT TRANSITION 部で使用したいバスを押して選択します。

② キーパッド上の DIRECT PATT ボタンを押します。

③ 登録されている WIPE ダイレクトパターンアイコンがメニュー画面に表示されます。各アイコンはキーパッドの 0 ～ 9 のボタンに対応しています。使用したいパターンに対応するキーパッドのボタンを押します。パターンが選択され、バスが WIPE タイプに変わります。

DVE パターンを選択する場合は SHIFT ボタンを押して切り換えてください。

# 7-6. WIPE パターンのモディファイ

WIPE プリセットパターン（No.0～99）はモディファイが可能です。WIPE パターンを選び、WIPE MODIFY メニューで、モディファイ効果を設定します。WIPE MODIFY メニューでは、トランジション部で現在選択されているパターンに対して設定を行うことができます。このモディファイパターンは、プリセットパターンと同様に使用することができます。

## 7-6-1. モディファイ設定

① メニューセレクト部で WIPE（BORDER）ボタンを押し、WIPE MODIFY メニューを選択します。

② モディファイしたい WIPE パターンを選択します。（「7-5 パターン選択」参照）

③ WIPE MODIFY メニューの各パラメータを使ってパターンをモディファイします。
パターンの開始位置、マルチワイプ、アスペクト比、ソフトネス、アングルを設定する場合は、WIPE POS 行で設定します。ボーダーをつける場合は BORDER 行と BRDR-COLOR 行で設定します。エッジをつける場合は、EDGE-TYPE 行と EDGE-MODE 行で設定します。詳しくは「7-6-3 WIPE MODIFY メニュー」を参照してください。

WIPE モディファイでは別のパターンに切り換えても、すべてのパラメータのモディファイ設定は維持され、設定が継承されます。パターンをプリセットの状態に戻したい場合は「7-6-2 WIPE MODIFY メニューの初期化」を参照して初期化してください。また、必要なモディファイデータはイベントメモリまたはメモリカードにバックアップしならが作業を行うことをお勧めします。バックアップ方法については、それぞれ「15 イベントメモリ」、「17-2 CF カードへのデータ保存」を参照してください。

## 7-6-2. WIPE MODIFY メニューの初期化

WIPE MODIFY メニューは次の 2 つの方法で初期化することができます。

■ **メニューの INIT パラメータを使う**

WIPE MODIFY メニュー、WIPE MODI 行で F5 を回し、POS, EDGE, BORDER, ALL のいずれかを選択します。コントロール F5 を押します。選択された項目のパラメータがすべて初期化されます。

■ **WIPE POS ボタン点灯時に DEF ボタンを長押しする**

モディファイ中のパターンを使用しているとき、ジョイスティック横の WIPE POS ボタン点灯時に DEF ボタンを長押しすると、すべてのモディファイデータが初期化されます。

## 7-6-3. WIPE MODIFY メニュー

<table>
<tr><th>パラメータ行</th><th>パラメータ</th><th colspan="2">内容</th></tr>
<tr><td rowspan="2">WIPE MODI</td><td>SELECT</td><td colspan="2">WIPE パターンの選択</td></tr>
<tr><td>INIT</td><td colspan="2">WIPE MODIFY メニューの初期化</td></tr>
<tr><td rowspan="4">EFFECT</td><td>TYPE</td><td>エフェクトの種類</td><td>MOSAIC, MONO, PAINT, NEGA, SEPIA</td></tr>
<tr><td>LEVEL</td><td>TYPE で設定した<br>エフェクトのレベル</td><td>1~16 (MOSAIC, PAINT のみ)</td></tr>
<tr><td>SAT/HUE</td><td colspan="2">TYPE で設定したエフェクトの色（セピアカラー）</td></tr>
<tr><td>INVERT</td><td colspan="2">TYPE で設定したエフェクトインバートの ON/OFF</td></tr>
<tr><td rowspan="4">WIPE POS (*1)</td><td>POS X</td><td colspan="2" rowspan="2">X 軸、Y 軸のワイプ中心軸のオフセット</td></tr>
<tr><td>POS Y</td></tr>
<tr><td>ANGLE</td><td colspan="2">移動角度のオフセット</td></tr>
<tr><td>SOFT</td><td colspan="2">境界線のエッジのぼかし設定。0 以下の場合はハードエッジ</td></tr>
<tr><td rowspan="3">MULTI/ASPECT</td><td>MULTI-X</td><td colspan="2" rowspan="2">マルチワイプ時の X 方向、Y 方向の分割数</td></tr>
<tr><td>MULTI-Y</td></tr>
<tr><td>ASPECT</td><td colspan="2">パターンの縦横比 (*3)</td></tr>
<tr><td rowspan="3">BORDER</td><td>SELECT</td><td colspan="2">ボーダーの ON/OFF</td></tr>
<tr><td>SIGNAL</td><td colspan="2">ボーダーに使う信号</td></tr>
<tr><td>WIDTH</td><td colspan="2">ボーダー幅</td></tr>
<tr><td rowspan="4">BRDR-COLOR</td><td>SAT</td><td colspan="2" rowspan="4">ボーダーに使用する色</td></tr>
<tr><td>LUM</td></tr>
<tr><td>HUE</td></tr>
<tr><td>COLOR</td></tr>
<tr><td rowspan="2">EDGE-TYPE</td><td>TYPE</td><td>エッジの種類</td><td>OFF: エッジなし<br>SQU: 四角エッジ<br>SAW: 鋸歯状のエッジ<br>RIP: 波状のエッジ</td></tr>
<tr><td>MODE</td><td colspan="2">エッジ効果の方向</td></tr>
<tr><td rowspan="4">EDGE-MODE</td><td>AMP (*2)</td><td colspan="2">エッジの高さ</td></tr>
<tr><td>FREQ (*2)</td><td colspan="2">エッジパターン出現頻度</td></tr>
<tr><td>POS</td><td colspan="2">エッジのベース位置</td></tr>
<tr><td>SPEED</td><td colspan="2">エッジが動く速さ</td></tr>
</table>

* WIPE パターンによっては設定変更できないパラメータがあります。NONE と表示されている場合は値を変更できません。

(*1)ジョイスティック部の WIPE POS は POSITION パラメータへのショートカットです。ボタンのクリックでメニューを開かずにジョイスティックで変更できます。ダブルクリックでメニューへダイレクトに移動します。
(*2)AMP, FREQ の設定によっては、効果にフリッカが発生する場合があります。注意して設定を行ってください。
(*3)ASPECT の設定値を大幅に変更すると、のびた方向に傾斜がつきます。傾斜がついてしまった場合は、SOFT の設定を 0 より小さい値にしてください。(WIPE Ver.7.0 以降で対応)

# 7-7. DVE パターンモディファイ

DVE プリセットパターン（No.100～219）はモディファイが可能です。DVE パターンを選び、DVE MODIFY メニューで、モディファイ効果を設定します。DVE MODIFY メニューでは、トランジション部で現在選択されているパターンに対して設定を行うことができます。このモディファイパターンは、プリセットパターンと同様に使用することができます。

## 7-7-1. モディファイ設定

① メニューセレクト部で DVE（FREEZE）ボタンを押し、DVE MODIFY メニューを選択します。

② モディファイしたい DVE パターンを選択します。（「7-5 パターン選択」参照）

③ DVE MODIFY メニューの各パラメータを使ってパターンをモディファイします。
詳しくは「9-4 DVE MODIFY メニュー」を参照してください。

■ **チャネルの選択**

200 番台の DVE プリセットパターンは 2 チャネルパターンで、これらをモディファイする場合、または KEY など複数のバスに DVE をアサインする場合には、チャネル選択が必要になります。2 チャネルパターンの場合は、DVE MODIFY メニューを表示する方法が 2 通りあります。

＜メニューで選択＞

① BKGD トランジション部の DVE ボタンを押して点灯させせます。（2 チャネルパターンは BKGD トランジションにしか使用できません。）

② DVE MODI ボタンを押し、DVE MODIFY メニューを開きます。

② F1 を回し、DVE MODI 行を選択します。

③ F3 を回し、CHAN 項目で、DVE をアサインしたバスを、PGM、PST、KEY1、KEY2 から選択します。

④ パターンのモディファイを行います。

＜キーパッドで選択＞

① BKGD トランジション部の DVE ボタンを押して点灯させせます。

② キーパッド上部にある DVE CH ボタンを押し、チャネル選択のポップアップメニューを表示します。。

③ PGM バス側のチャネルを変更する場合は、キーパッドの 7 (DVE PGM)を押してオレンジに点灯させます。PST バス側のチャネルを変更する場合は、キーパッドの 4 (DVE PST)を押してオレンジに点灯させます。

④ メニューセレクト部の DVE MODI ボタンを押して DVE MODIFY メニューを表示します。

⑤ パターンのモディファイを行います。

DVE モディファイでは、別のパターンに切り換えても一部パラメータのモディファイ設定は維持され、設定が継承されます。パターンをプリセットの状態に戻したい場合は「7-7-2 DVE MODIFY メニューの初期化」を参照して初期化してください。また、必要なモディファイデータはイベントメモリまたはメモリカードにバックアップしならが作業を行うことをお勧めします。バックアップ方法については、それぞれ「15 イベントメモリ」、「17-2 CF カードへのデータ保存」を参照してください。

■ **設定が継承されるパラメータ**

下記のパラメータ行のパラメータはすべて、パターン変更後も設定が維持されます。

| パラメータ行 | パラメータ |
|---|---|
| BORDER | WIDTH-X, WIDTH-Y, WIDTH-XY, ENABLE |
| BDR COLOR | SAT, LUM, HUE |
| SOFT EDGE | BDR-X, BDR-Y, BDR-XY, EDGE |
| TRAIL | TYPE, LENGTH |
| SHADOW | SHADOW, LEVEL |
| FREEZE | FREEZE, STRB, NEGA |
| DEFOCUS | SELECT, LEVEL, MOSAIC |
| PAINT | Y-LV, C-LV, Y/C-LV |
| MONO COLOR | SAT, HUE, SELECT |
| HILITE COLOR | SAT, LUM, HUE |

## 7-7-2. DVE MODIFY メニューの初期化

DVE MODIFY メニューは次の 2 つの方法で初期化することができます。

■ **メニューの INIT パラメータを使う**

DVE MODIFY メニュー、DVE MODI 行で F5 を回し、, POS, ROT, CROP, WARP, BORDER, SHDW, SUBEFF, HILITE, ALL のいずれかを選択します。コントロール F5 を押します。選択された項目のパラメータがすべて初期化されます。

■ **DVE POS または DVE ROT ボタン点灯時に DEF ボタンを長押しする**

モディファイ中のパターンを使用しているとき、ジョイスティック横の DVE POS ボタンまたは DVE ROT ボタン点灯時に DEF ボタンを長押しすると、すべてのモディファイデータが初期化されます。

■ **USER ボタンを使用する**

USER ボタンに WIPE MODIFY RESET 機能をアサインします（「4-3-3. ユーザーボタン」参照）。ボタンを押すと、現在選択されている WIPE パターンが初期値に戻ります。

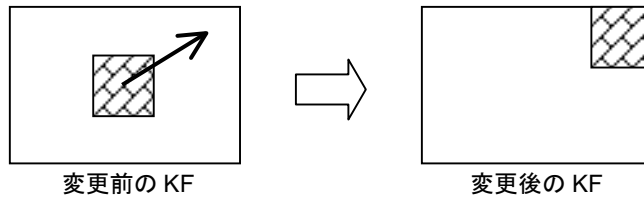
## 7-7-3. DVE パターンモディファイ設定例

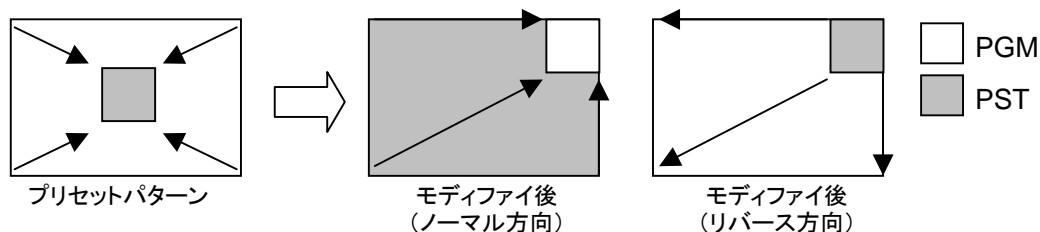
ここでは DVE パターン No.118 を使って、開始位置を変更する操作を例にモディファイ操作手順を説明します。

① メニューセレクト部で DVE（FREEZE）ボタンを押し、DVE MODIFY メニューを選択します。

② DVE MODI 行で F2 を回し、DVE パターン（この例では No.118）を選択します。トランジション部で DVE ボタンを押し、DVE PATTERN リストから選択することもできます。

③ F1 を回して DVE POS 行を選択します。

④ F2、F3 を回してトランジションの開始位置を移動します。ここでは POS (X, Y)にそれぞれ 500 を入力します。

ジョイスティック部の DVE POS ボタンを押すと、メニューを開かずにジョイスティックで DVE の POS(X,Y)の設定ができます。DVE POS ボタンをダブルクリックすると、DVE MODIFY メニュー、DVE POS 行へジャンプします。

No.118 は中央に向かって画像が縮小して切り換わるパターンです。この状態でトランジションを実行すると、画面全体が右上に向かって収束していきます。

## 7-7-4. モディファイパターンのユーザーパターン登録

DVE プリセットパターンのモディファイを行った後、そのパターンをユーザーパターンとして登録することができます。登録操作は以下の手順で行います。

① DVE プリセットパターンをモディファイします。

② メニューセレクト部で DVE（FREEZE）ボタンを押し、DVE MODIFY メニューを表示します。

③ DVE MODI 行へカーソルを移動します。コントロール F4 を回して OFF から、登録先のユーザーパターン番号（401～450）に変更します。

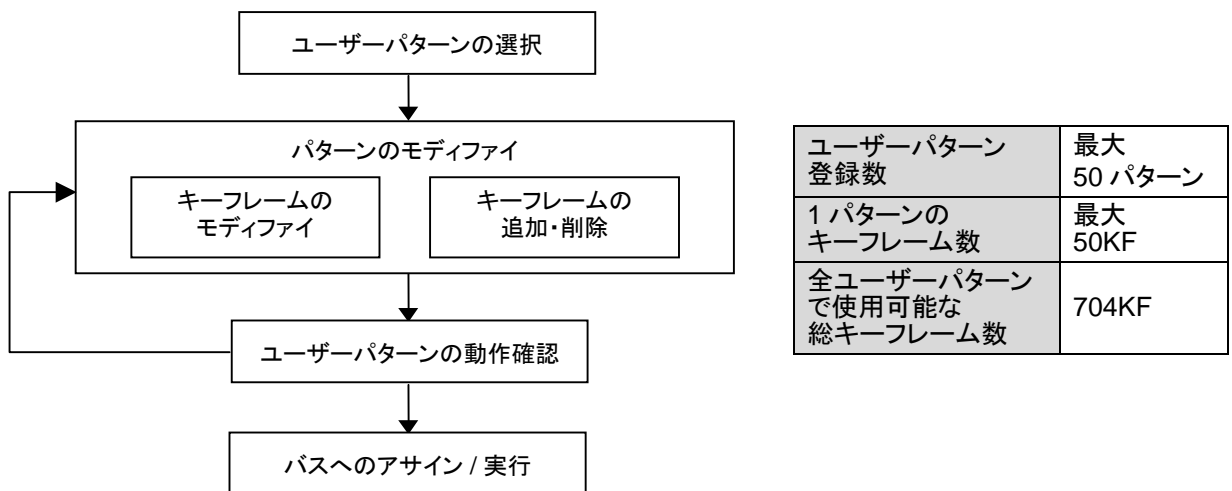
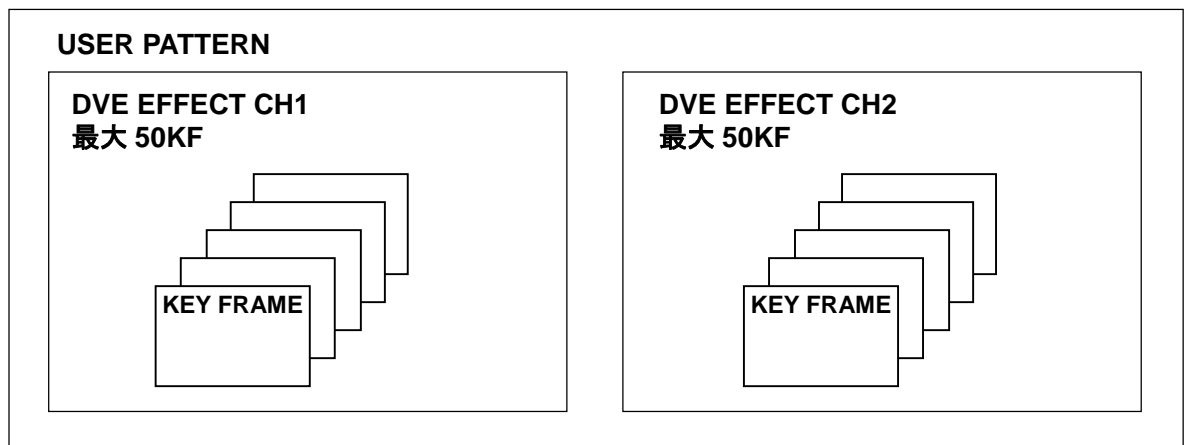
④ F4 を押して、モディファイしたパターンを選択したユーザーパターンに登録します。

# 8. ユーザーパターン

## 8-1. ユーザーパターン概要

ユーザーパターンとはユーザーが自由に作成できるDVEパターンです。合計50パターン分の登録／作成が可能です。作成したユーザーパターンはプリセットパターンと同様に使用することができます。また、作成済みのユーザーパターンに対してモディファイを行うこともできます。ユーザーパターンデータは CF カードへのバックアップが可能です（ファイルの拡張子はU01～U50）。「17-2 CFカードへのデータ保存」を参照してください。

ユーザーパターンの作成および実行の手順は以下のとおりです。

| | |
|---|---|
| ユーザーパターン<br>登録数 | 最大<br>50 パターン |
| 1 パターンの<br>キーフレーム数 | 最大<br>50KF |
| 全ユーザーパターン<br>で使用可能な<br>総キーフレーム数 | 704KF |

DVE パターンデータ構造

ユーザーパターンで使用可能なキーフレーム総数は最大 **704KF** です。使用可能なキーフレームが存在しない場合、ユーザーパターンにキーフレームを追加することはできません。

# 8-2. ユーザーパターンの編集

ユーザーパターン編集は **USER PATTERN メニューとキーパッド**で行います。

USER PATTERN メニューの **SELECT 項目でユーザーパターン番号を選択**すると OU は **USER PATTERN MODE** に変わり、キーパッド上の DVE CH ボタンを押すとキーパッドが **USER PATTERN 編集用**になります。この章では、キーパッドと記載した場合、通常 USER PATTERN 編集用キーパッドを指します。

<table>
<tr><th colspan="3">操作項目</th><th>操作セクション</th><th>操作</th><th>参照</th></tr>
<tr><td>1</td><td colspan="2">USER PATTERN メニューを開く</td><td>メニュー<br>セレクト部</td><td>USER(SEQ)ボタンを押す</td><td rowspan="2">8-2-1</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="2">ユーザーパターンの選択</td><td>USER PATTERN メニュー</td><td>SELECT 項目で番号を選択する（OU を USER PATTERN MODE に変更する）</td></tr>
<tr><td rowspan="19">3</td><td colspan="2">上書き禁止解除</td><td>USER PATTERN メニュー</td><td>PROTECT 項目を OFF にする</td><td>8-2-2</td></tr>
<tr><td colspan="2">キーパッドを USER PATTERN 編集用に切り換える（*1）</td><td>キーパッド上</td><td>DVE CH ボタンを押してオレンジ点灯させる。メニュー画面にポップアップが表示される</td><td>8-2-3</td></tr>
<tr><td rowspan="16">パターン<br>編集</td><td rowspan="2">CH 選択</td><td>キーパッド</td><td>7（CH1）または 4（CH2）を押す</td><td rowspan="2">8-2-4</td></tr>
<tr><td>USER PATTERN メニュー</td><td>CH SEL 項目で選択</td></tr>
<tr><td>バスの<br>アサイン</td><td>PGM/PST バス列</td><td>PGM または PST を使用（各バス列の DVE ボタンを押す）</td><td rowspan="2">8-2-5</td></tr>
<tr><td>KF 新規作成</td><td>キーパッド</td><td>STORE（KF ADD）を押す</td></tr>
<tr><td rowspan="2">KF 選択</td><td>キーパッド</td><td>+/-で順方向、SHIFT と+/-で逆方向移動</td><td rowspan="2">8-2-6</td></tr>
<tr><td>USER PATTERN メニュー</td><td>KF SEL 項目で選択</td></tr>
<tr><td>KF 追加</td><td>キーパッド</td><td>STORE（KF ADD）を押す</td><td rowspan="3">8-2-7</td></tr>
<tr><td>KF 挿入</td><td>キーパッド</td><td>9（KF INSERT）を押す</td></tr>
<tr><td>KF 上書き</td><td>キーパッド</td><td>RECALL（KF OVERWRITE）を押す</td></tr>
<tr><td>KF 削除</td><td>キーパッド</td><td>CLEAR 次いで ENTER を押す</td><td>8-2-9</td></tr>
<tr><td>KF コピー／<br>ペースト</td><td>キーパッド</td><td>2（KF COPY）でコピー、<br>3（KF PASTE）でペースト</td><td>8-2-8</td></tr>
<tr><td rowspan="2">KF DUR 設定</td><td>USER PATTERN メニュー</td><td>KF DUR 項目で設定</td><td rowspan="2">8-2-11</td></tr>
<tr><td>キーパッド</td><td>5（KF DUR）を押す</td></tr>
<tr><td rowspan="2">補間モード</td><td>USER PATTERN メニュー</td><td>INTERP 項目で選択</td><td rowspan="2">8-2-10</td></tr>
<tr><td>キーパッド</td><td>8（INTERP）を押す</td></tr>
<tr><td>パターンの<br>動作確認</td><td>USER PATTERN メニュー</td><td>PREV 項目で実行</td><td>8-2-12</td></tr>
<tr><td colspan="2">ユーザーパターン削除</td><td>USER PATTERN メニュー</td><td>DELETE 項目で操作</td><td>8-2-13</td></tr>
<tr><td>4</td><td colspan="2">キーパッドを通常に戻す</td><td>キーパッド上</td><td>DVE CH ボタンを押す。メニュー画面のポップアップが消える</td><td rowspan="2">8-2-14</td></tr>
<tr><td>5</td><td colspan="2">USER PATTERN モードを終了する</td><td>USER PATTERN メニュー</td><td>SELECT 項目を OFF に戻す</td></tr>
<tr><td>6</td><td colspan="2">ユーザーパターンの<br>モディファイ</td><td>DVE MODIFY<br>メニュー</td><td></td><td>9-4</td></tr>
</table>

## 8-2-1. USER PATTERN メニューの表示

メニューセレクト部の USER(SEQ)ボタンを押し、USER PATTERN メニューを表示します。

■ **ユーザーパターンの選択**

コントロール F1 を回して、メニュー画面の PAT CTRL 行を選択します。コントロール F2 を回して SELECT 項目で編集するパターン番号を選択します。メニュー上部のインフォメーション部の表示が NORMAL MODE から USER PATTERN MODE に変わり、メニュー画面上に USER PATTERN 編集に関する情報が表示されます。

SEQUENCE MODE 時は、F2 を回しても（SELECT 項目）USER PATTERN MODE に切り換わりません。SEQUENCE メニューの一行目で F2 を回し OFF を選択して OU を NORMAL MODE に切り換えてから USER PATTERN MODE に入ってください。

■ **ユーザーパターン情報**

USER PATTERN メニュー上の SELECT 項目でいずれかのパターンを選択すると、OU が USER PATTERN MODE に変わり、メニュー上のインフォメーション部に USER PATTERN 編集に関する各種情報が表示されます。

| 表示情報 | 説明 |
|---|---|
| CUR PAT | 現在選択しているユーザーパターン番号を表示します。 |
| CUR CH | 現在選択しているチャネル番号を表示します。 |
| CUR KF | 現在選択している KF 番号を表示します。 |
| REST OF KF | 使用可能な KF 残数を表示します。 |

USER PATTERN メニューでは次の操作が可能です。各操作の詳細については、関連する章を参照ください。

| 行 | 項目名 | 説明 | 参照 |
|---|---|---|---|
| PAT CTRL | SELECT | 編集を行うユーザーパターン番号を選択します。 | 8-2-1 |
| | PROTECT | 選択パターンを上書き禁止とします。 | 8-2-2 |
| | DELETE | 選択パターンを削除します。 | 8-2-13 |
| | PREV | 選択パターンを実行して確認します。 | 8-2-12 |
| KF EDIT | CH SEL | 編集対象のチャネルを選択します。（キーパッド操作と連動） | 8-2-4 |
| | KF SEL | カレント KF を選択します。（キーパッド操作と連動） | 8-2-6 |
| | KF DUR | カレント KF－次 KF 間の間隔を設定します。 | 8-2-11 |
| | INTERP | カレント KF－次 KF 間に適用される補間モードを設定します。 | 8-2-10 |
| DUAL PATT | PRIORITY | 2 チャネルパターンのチャンネルプライオリティの切り換えポイントを 100 段階で設定します。<br>0：　トランジション開始直後に切り換え(初期値)<br>50：　トランジションの真ん中で切り換え<br>100：　トランジション後に切り換え | |

# 8-2-2. PROTECT の設定

ユーザーパターン編集時には USER PATTERN メニューにある PROTECT 項目を OFF に設定してから行います。ユーザーパターンを変更／上書き禁止にする場合は、PROTECT 項目を ON に設定します。

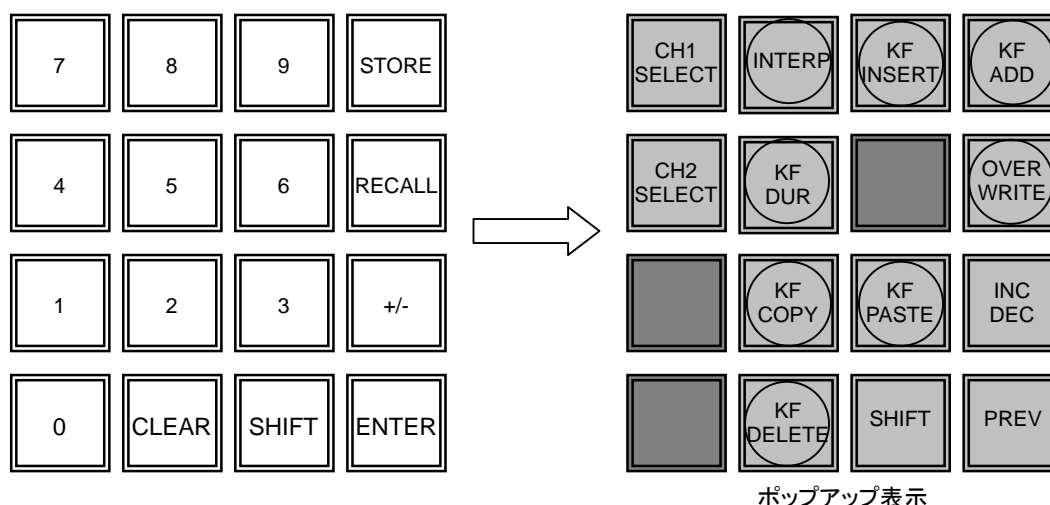
① コントロール F1 を回して、PAT CTRL 行にカーソルを合わせます。

② コントロール F3 を回して、PROTECT 項目を設定します。

# 8-2-3. キーパッドを USER PATTERN 編集用にする

キーパッド上にある DVE CH ボタンを押して点灯させます。キーパッドが USER PATTERN 編集用に切り換わり、メニュー画面上には USER PATTERN 編集用時の機能を示すウィンドウがポップアップ表示されます。

■ **USER PATTERN 編集用キーパッド**

ポップアップ表示

※○で囲んだボタンは、PROTECT ON 時は使用できません。

| ボタン | 機能 | 説明 |
|---|---|---|
| 7 | CH1 SELECT | DVE チャネル 1 を選択します。（メニューCH SEL 項目でも設定可能） |
| 8 | INTERP | 選択している KF の補間タイプを設定します。ボタンを押すと CUT → LINE → SMOOTH と切り換わります。RECALL (OVERWRITE)を押して確定します。 |
| 9 | KF INSERT | 現在の DVE の状態を新規 KF として挿入します。 |
| STORE | KF ADD | 現在の DVE の状態を新規 KF として追加します。 |
| 4 | CH2 SELECT | DVE チャネル 2 を選択します。（メニューCH SEL 項目でも設定可能）<br>(LINE DVE を 2 チャネル使用または 2CH パターン使用時のみ) |
| 5 | KF DUR | 選択している KF のデュレーションを設定します。ボタンを押すとキーパッド入力状態になり、数値入力できます。RECALL (OVERWRITE)を押して確定すると、再び USER PATTERN 編集用キーパッドに戻ります。 |
| RECALL | KF OVERWRITE | 現在の DVE の状態を選択している KF（カレント KF）に上書きします。 |
| 2 | KF COPY | KF をコピーします。 |
| 3 | KF PAST | KF を上書きします。 |
| +/- | KF INC/DEC | KF を移動します。 |
| CLEAR | KF DELETE | CLEAR 押し、次に ENTER を押して KF を削除します。 |
| SHIFT | | +/- と組み合わせて KF の移動に使用します |

USER PATTERN メニュー以外のメニューが表示されている場合でも、DVE CH ボタンを押すとキーパッドは USER PATTERN 編集用に変わります。

## 8-2-4. DVE チャネルの選択（メニュー／キーパッド）

現在選択している DVE チャネル（CUR CH）は次の項目で確認できます。

| セクション | 項目 |
|---|---|
| メニュー上のインフォメーション部 | CUR CH |
| USER PATTERN メニュー | CH SEL |

モディファイ対象となる DVE チャネルはキーパッドの次のボタンで選択します。

| | |
|---|---|
| CH1 の選択 | キーパッドの 7 を押します |
| CH2 の選択 | キーパッドの 6 を押します |

現在選択中のボタンがオレンジ点灯します。メニューCH SEL 項目でも選択できます。

## 8-2-5. キーフレームの新規作成

選択したユーザーパターンにキーフレームが登録されていない場合、最初にキーフレームを新規作成する必要があります。次のように操作します。

① PGM バスで LINE DVE をアサインします（「9-1 ライン DVE の設定」参照）。2 チャネル使用する場合は PST バスにも LINE DVE をアサインします。

② DVE モディファイを行い、キーフレームとして登録したい DVE 映像を作成します。（「9-3 LINE DVE のモディファイ設定例」参照）

③ キーパッドで STORE（KF ADD）を押し、新規キーフレームを作成します。

## 8-2-6. キーフレームの選択（メニュー／キーパッド）

現在選択しているキーフレーム（**カレント KF**）の番号は次の項目で確認できます。

| セクション | 項目 |
|---|---|
| メニュー上のインフォメーション部 | CUR KF |
| USER PATTERN メニュー | KF SEL |

キーフレームの移動は下記のキーパッドのボタンを使って行います。

| ボタン | 機能 | 説明 |
|---|---|---|
| +/- | KF INC | 次のキーフレームへ移動します。 |
| +/- ＋ SHIFT | KF DEC | 前のキーフレームへ移動します。 |

メニューKF SEL 項目でも選択できます。

## 8-2-7. キーフレームの追加と上書き（キーパッド）

キーフレームの追加方法は 9 ボタンによる INSERT と STORE ボタンによる ADD の二種類あります。また、事前に KF DUR、INTERP 項目を設定した状態で追加操作を行なえば、設定した KF DUR、INTERP で新規 KF が追加されます。

■ **キーフレーム追加前**

総 KF 数：5 ／ カレント KF：3 の場合

| CH1 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
|---|---|---|---|---|---|---|

■ **KF INSERT によるキーフレーム追加**

現在の DVE 状態を新規 KF としてカレント KF の**手前**に作成します。

| CH1 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|

新規 KF として KF3 が挿入され、総 KF 数：6 ／ カレント KF：3 となります。
キーフレーム追加前の KF3、KF4、KF5 はそれぞれ **KF4**、**KF5**、**KF6** となり、後方へ移動します。

■ **KF ADD によるキーフレーム追加**

現在の DVE 状態を新規 KF としてカレント KF の**後ろ**に作成します。

| CH1 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|

新規 KF として KF4 が追加され、総 KF 数：6 ／ カレント KF：4 となります。
キーフレーム追加前の KF4、KF5 はそれぞれ **KF5**、**KF6** となり、後方へ移動します。

■ **キーフレームの上書き**

キーパッド上の RECALL ボタンを押します。現在の DVE 状態がカレント KF に上書きされます。

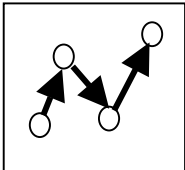
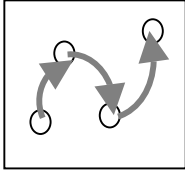
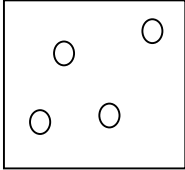
## 8-2-8. キーフレーム のコピー／ペースト（キーパッド）

① キーパッドの+/-と SHIFT を使ってコピーするキーフレームを選択します。

② キーパッドの 2 を押し、キーフレーム情報をコピーします。

③ コピー先のキーフレームを選択します。キーパッドの 3 を押します。

④ キーフレーム情報は、コピー先のキーフレームに、上書き（ペースト）されます。

## 8-2-9. キーフレームの削除（キーパッド）

① キーパッドの+/-と SHIFT を使って削除したいキーフレームを選択します。

② キーパッドの CLEAR を押します。

③ ENTER を押してキーフレームを削除します。
ENTER を押す前に CLEAR を押すと操作がキャンセルされます。

## 8-2-10. 補間モードの選択（メニュー）

ユーザーパターンでは KF 単位で補間モードを設定することができます。

① コントロール F1 を回して、PAT CTRL 行にカーソルを合わせます。

② コントロール F2 を回して、SELECT 項目で対象パターンを選択します。

③ コントロール F1 を回して、KF EDIT 行にカーソルを合わせます。

④ コントロール F2 を回して、対象となるチャネルを、コントロール F3 を回して対象となるカレント KF をそれぞれ選択します。

⑤ コントロール F5 を回して、INTERP 項目で補間モードを設定します。設定された補間モードは“カレント KF－次 KF”間に適用されます。

■ **各補間モードの動作を以下の図で表します。**

| LINE：直線補間 | SMOOTH：曲線補間 | CUT：補間なし |
|---|---|---|

⑥ キーパッドの RECALL（OVERWRITE）を押して、KF を上書きします。変更した補間モードが有効になります。

DVE CH ボタン点灯時には、キーパッドの 8 を押すと、補間タイプを選択することができます。
選択後は上書き操作が必要です。

## 8-2-11. キーフレームデュレーションの設定

キーフレームデュレーションの初期設定は 30 フレームです。これをキーフレーム単位で変更することができます。

① キーパッドまたは USER PATTERN メニューでキーフレームを選択します。（KF1 と KF2 間のデュレーションを設定するときは、KF1 を選択します。）

② USER PATTERN メニューでコントロール F1 を回して、KF EDIT 行にカーソルを合わせます。

③ コントロール F4 を回して KF DUR 項目でデュレーションを変更します。

④ キーパッドの RECALL（OVERWRITE）を押して、KF を上書きします。変更したデュレーションが有効になります。

キーパッドが USER PATTERN 編集用のとき（DVE CH ボタン点灯）は、キーパッドの 5（KF DUR）を押すことで、KF デュレーションを設定することができます。キーパッドで数値を入力後上書き操作が必要です。

## 8-2-12. ユーザーパターンの確認

作成中のユーザーパターンの動きを確認することができます。

① コントロール F1 でカーソルを PAT CTRL 行に合わせます。

② コントロール F5 を押します。

③ フェーダレバーまたは AUTO ボタンを使って作成中のパターンのトランジションを実行します。（このときバックグランドで使用しているパターン番号がかわるため、注意してください。）

キーパッドが USER PATTERN 編集用のとき（DVE CH ボタン点灯）は、キーパッドの ENTER(PREV)を押すことで、ユーザーパターンを確認することができます。ボタンを押した後、フェーダレバーまたは AUTO ボタンを使って作成中のパターンのトランジションを実行します。

## 8-2-13. ユーザーパターンの削除

ユーザーパターン内の設定情報を全て削除します。

① コントロール F1 を回して、PAT CTRL 行にカーソルを合わせます。

② コントロール F2 を回して、SELECT 項目で対象パターンを選択します。

③ コントロール F4 を回して DELETE 項目を ON に設定します。コントロール F3 を押すと、メニュー上に確認のポップアップが表示されます。

④ コントロール F4 を回して YES にカーソルを合わせて、F4 を押すと削除が実行されます。NO カーソルを合わせて F4 を押すと操作がキャンセルされます。

### 8-2-14. ユーザーパターン編集の終了

DVE CH ボタンを押して消灯させ、通常のキーパッドに戻します。KF 編集ポップアップが消え、キーフレームの追加／削除ができなくなります。
ユーザーパターン編集をすべて終了するときは、USER PATTERN MODE を抜けて、OU を通常モード（NORMAL MODE）へ戻します。USER PATTERN メニューの SELECT 項目を OFF に戻すと OU は NORMAL MODE へ戻ります。

## 8-3. ユーザーパターンの実行

モディファイしたユーザーパターンは他の DVE プリセットパターンと同様にバスにアサインし、実行することができます。USER PATTERN メニュー上の SELECT 項目で選択した 1～50 は、パターンとしてバスへのアサインするときは No.401～450 となります。他の DVE プリセットパターンと同様に TRANS メニュー、DVE MODIFY メニュー、パターンリスト、ダイレクトパターンを使用してアサインします。

## 8-4. 作成済みキーフレームへのモディファイ

作成済みのキーフレームを対象にモディファイする場合は次の手順で操作します。

① ユーザーパターンを選択します。(「8-2-1 USER PATTERN メニューの表示」参照)

② チャネルを選択します。(「8-2-4 DVE チャネルの選択」参照)

③ キーフレームを選択します。（「8-2-6 キーフレームの選択」参照。）モニタを接続している場合、選択したキーフレームの状態が出力されます。

④ キーフレームのモディファイを行ないます。

■ **KF DUR、INTERP を変更する場合**

USER PTATTERN メニュー上で操作し、パラメータを変更します。（「8-2-10」、「8-2-11」参照）

■ **DVE モディファイ パラメータを変更する場合**

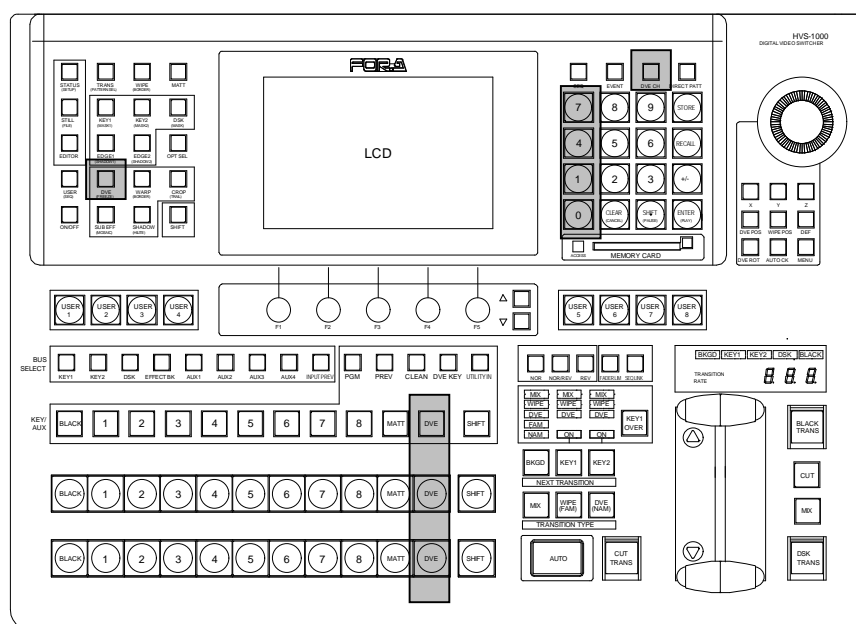
DVE MODIFY メニューを開くと対象 KF の状態が表示されます。各パラメータを操作して、モディファイします。モニタを接続している場合、モニタ出力でモディファイ状況を確認することができます。

⑤ モディファイ終了後、キーパッド上の DVE CH ボタンを押してキーパッドを USER PATTERN 編集用に変え、RECALL(OVERWRITE) ボタンを押して上書きを実行します。上書きを実行しないと、変更した情報は反映されません。また、上書きせずにキーフレームを変更した場合、モディファイ中の情報は全て破棄されます。

# 9. ライン DVE

LINE DVE とは、個別のバスに対して DVE エフェクトを適用し、縮小、拡大、移動、回転、ライティングなどを使って、そのバスの映像をモディファイ可能にする設定です。PGM、PST、KEY1、KEY2 バスに適用できます。M/E バス列の DVE ボタンはライン DVE の ON/OFF ボタンです。

## 9-1. ライン DVE の設定

ライン DVE 用の DVE MODIFY メニューを開くためには次のボタンを使用します。

### 9-1-1. PGM バスの場合

① PGM バス上で DVE ボタンを押します。PGM バスで選択されている信号のバスボタンと DVE ボタンが赤く点灯します。

② キーパッド上部の DVE CH ボタンを押します。7（DVE-PGM）ボタンがオレンジに点灯します。キーパッドの 7（DVE-PGM）ボタンが緑点灯している場合は、7（DVE-PGM）ボタンを押してオレンジに点灯させてください。

③ メニューセレクト部の DVE（FREEZE）ボタンを押すと、PGM バス用の DVE MODIFY メニューが開きます。（「9-4 DVE MODIFY メニュー」参照）

## 9-1-2. PST バスの場合

① PST バス上で DVE ボタンを押します。PST バスで選択されている信号のバスボタンと DVE ボタンが赤く点灯します。

② キーパッド上部の DVE CH ボタンを押します。4(DVE-PST)ボタンがオレンジに点灯します。キーパッドの 4(DVE-PST)ボタンが緑点灯している場合は、4(DVE-PST)ボタンを押してオレンジに点灯させてください。(「9-4 DVE MODIFY メニュー」参照)

③ メニューセレクト部の DVE(FREEZE)ボタンを押すと、PST バス用の DVE MODIFY メニューが開きます。(「9-4 DVE MODIFY メニュー」参照)

## 9-1-3. KEY1、KEY2 の場合

① BUS SELECT 部で KEY1 または KEY2 ボタンを押して点灯させます。

② KEY/AUX バス上で DVE ボタンを押します。KEY/AUX バスで選択されている信号のバスボタンと DVE ボタンが赤く点灯します。

③ キーパッド上部の DVE CH ボタンを押します。キーパッドの 1(DVE KEY1)ボタン(KEY1 の場合)または 0(DVE KEY2)ボタン(KEY2 の場合)がオレンジに点灯します。緑点灯している場合は、ボタンを押してオレンジに点灯させてください。(「9-4 DVE MODIFY メニュー」参照)

④ メニューセレクト部の DVE(FREEZE)ボタンを押すと、KEY1 バス用または KEY2 バス用 DVE MODIFY メニューが開きます。(「9-4 DVE MODIFY メニュー」参照)

DVE チャネルに空きがない場合は、LINE DVE 機能は使用できず、ボタンを押しても点灯しません。BKGD、KEY1、KEY2 の DVE トランジション、または他の LINE DVE を解除してから、再度ボタンを押してください。DVE のチャネル数については「9-2 DVE オプション」を参照してください。
DVE MODIFY メニューでどのバスの設定を行うかは、キーパッドにある 7(DVE-PGM)、4(DVE-PST)、1(DVE KEY1)、0(DVE KEY2)ボタンの点灯色で決まります。
DVE(FREEZE)ボタンを押すと、オレンジ点灯しているボタンの DVE MODIFY メニューが開きます。

# 9-2. DVE オプション

HVS-1000 シリーズには 2 種類の DVE オプションがあります。オプション装着によってそれぞれ下表の操作が可能になります。

| 構成 | チャネル（レイヤー）数 | | パターン数 | エフェクト |
|---|---|---|---|---|
| | HD | SD | | |
| 標準構成時 | 1 | 2 | 58 | DVE MODIFY |
| DVE-1000HS 増設時 | 2 | 4 | 58 | DVE MODIFY |
| DVE-1000HSA 増設時 | 2 | 4 | 120 | WARP を含む DVE MODIFY |

■　**3D DVE パターン**

アドバンスト DVE オプション（DVE-1000HSA）追加によって、ページターンなど WARP 効果を使った複雑な DVE プリセットパターンも使用できるようになります。また、200 番台の 2 チャネルパターンが使用できるのは BKGD トランジションの場合だけです。KEY の場合は 1 チャネルのプリセットパターンのみ使用可能です。

■　**DVE チャネル（レイヤー）**

DVE を使用できるバスの数は、使用可能なレイヤー数と使用するパターンのチャネル数によって決まります。標準 DVE（1 チャネル）パターンを使用する場合は、標準構成、SD モード時ではバックグランドと KEY1 の同時 DVE トランジションが可能です。オプション構成時、SD モード時では、バックグランドトランジションに 2 チャネルパターンを使用し、KEY1、KEY2 に 1 チャネルパターンを使用して同時に DVE トランジションさせることができます。

LINE DVE を使用する場合は、1 つのバスで 1 チャネル（1 レイヤー）を使用することになります。DVE トランジションとの併用は可能です。たとえば、PGM バスと PST バスで LINE DVE を使用し、KEY1 で DVE トランジションを実行するという操作ができます。しかし、全体で使用できるチャネル数は変わりませんので、使用可能なレイヤー数を考慮して設定を行ってください。

DVE チャネルがすべて使用されている場合は、[DVE] ボタンを押したときや、[LINE DVE] ボタンを ON にしたときに、ボタンが点灯せず、設定することができません。その場合は、他の DVE 設定を解除してから再度ボタンを押してください。

# 9-3. LINE DVE のモディファイ設定例

ここでは、PGM バスを LINE DVE に設定して、PGM 画像を縮小するモディファイを例に操作手順を説明します。

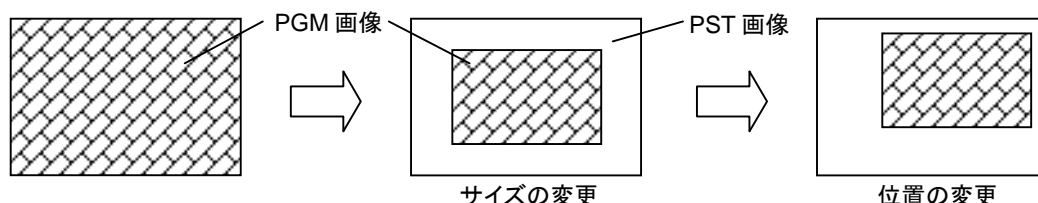
① PGM バス上で DVE ボタンを押して点灯させます。

② DVE(FREEZE)ボタンを押して、DVE MODIFY メニューを開きます。

③ メニューセレクト部の DVE(FREEZE)ボタンがオレンジに点灯します。キーパッド部 7（DVE-PGM）ボタンがオレンジに点灯しているのを確認してください。緑点灯の場合は、7（DVE-PGM）ボタンを押してオレンジに点灯させます。

④ F1を回して DVE POS 行を選択します。

⑤ F4を回し、SIZE-XY パラメータを変更すると、縦横等倍で PGM 画像の大きさが変わります。

⑥ F2、F3を回して POS-X、POS-Y パラメータを調整すると PGM 画像の位置が移動できます。

ジョイスティック部の DVE POS ボタンを押して点灯させると、メニューを開かずにジョイスティックで DVE POS (X,Y)が設定できます。DVE POS ボタンをダブルクリックすると、DVE MODIFY メニューの DVE POS 行へジャンプします。

# 9-4. DVE MODIFY メニュー

HVS-1000HS では DVE プリセットパターンを使用した DVE トランジションの他に、LINE DVE と呼ばれる操作が可能です。DVE トランジションは、予め設定されている DVE エフェクトのシーケンスをバスに適用しますが、LINE DVE は個別のバスに対して手動による DVE エフェクト操作を可能にするものです。LINE DVE を使ってどのようなエフェクトを適用するかは DVE MODIFY メニューで設定します。また、DVE プリセットパターン自体も DVE MODIFY メニューを使ってモディファイすることができます。この章では DVE に使用できるモディファイ効果と DVE MODIFY メニューの詳細について説明します。

LINE DVE をモディファイするための設定手順については「9-3 LINE DVE のモディファイ設定例」、DVE プリセットパターンをモディファイするための手順については「7-7-3 DVE パターンモディファイ設定例」をそれぞれ参照してください。

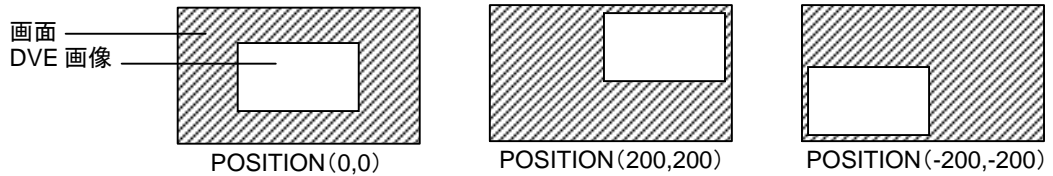
次のようなモディファイ効果が使用できます。LINE DVE の場合も、DVE パターンの場合も同じメニューを使ってモディファイします。

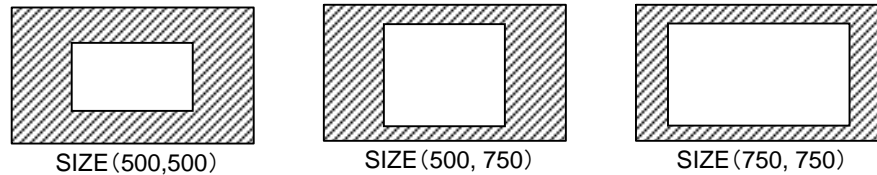
| 表示ボタン | カテゴリー | パラメータ行 | パラメータ | 注意／参照 |
|---|---|---|---|---|
| DVE | DVE STILL の保存と有効／無効設定 | DVE STILL | STORE,<br>BACK IMAGE | 9-4-2 |
| | 位置設定 | DVE POS | X, Y | 9-4-1 |
| | サイズ設定 | SIZE | X, Y | |
| | サイズ設定 | DVE POS | XY | |
| | ローカル位置設定 | LOCAL POS | X, Y, Z | 9-4-1 |
| | ローカル回転設定 | LOCAL ROT | X, Y, Z | |
| | グローバル位置設定 | GLOBAL POS | X, Y, Z | |
| | グローバル回転設定 | GLOBAL ROT | X, Y, Z | |
| | フェードレベル | FADE/PERSP | FADE LV | |
| | パースペクティブ | FADE/PERSP | PERSP | 9-4-2 |
| CROP | クロップ設定 | CROP | ENABLE, ALL | 9-4-4 |
| | | CROP POS | TOP, BOTTOM,<br>LEFT, RIGHT | |
| WARP<br>(オプション) | パターンのレベル、方向、変調度、回転設定 | WARP1 | TYPE, LEVEL | 9-4-5<br>HILITE、MOSAIC と併用できないタイプがある |
| | | WARP2 | DIR, RAD, ROLL 他 | |
| BORDER | ボーダー | BORDER-IN | ENABLE, WID (X, Y, XY) | 0<br>KEY 使用不可<br>（DVE Ver.1）<br>KEY 使用可能<br>（DVE Ver.2） |
| | | BRDR COLOR | SAT, LUM, HUE, | |
| | | SOFT EDGE | BDR (X, Y, X/Y)<br>EDGE SOFT | |
| | | BORDER-OUT<br>(DVE Ver.2.05) | ENABLE, WID (X, Y, XY) | |
| TRAIL | トレール効果 | TRAIL | TYPE, LENGTH | 0 |
| SHADOW | シャドウ効果 | SHADOW | SOFT, X, Y, LEVEL | |
| SUB EFF | デフォーカス効果 | DEFOCUS | SELECT,<br>LEVEL (H, V, H/V) | 9-4-8 |
| | 単色効果 | MONO-COLOR | SAT, HUE, SELECT | |
| MOSAIC | モザイク効果 | | MOSAIC | 9-4-8 WARP タイプ MULTI と併用不可 |
| | ペイント効果 | PAINT | Y-LV, C-LV, Y/C-LV | 9-4-8 |
| HILITE | ハイライト効果 | HILITE | POS, WIDTH, TYPE, BAR ROT, SPOT RAD | 9-4-9<br>一部の WARP タイプでは併用不可 |
| | | | | |
| | | HIL COLOR | SAT, LUM, HUE | |
| FREEZE | フリーズ効果 | FREEZE | FREEZE | 9-4-8 |
| | ストロボ効果 | | STRB, MODE | |
| | ネガ効果 | | NEGA | |

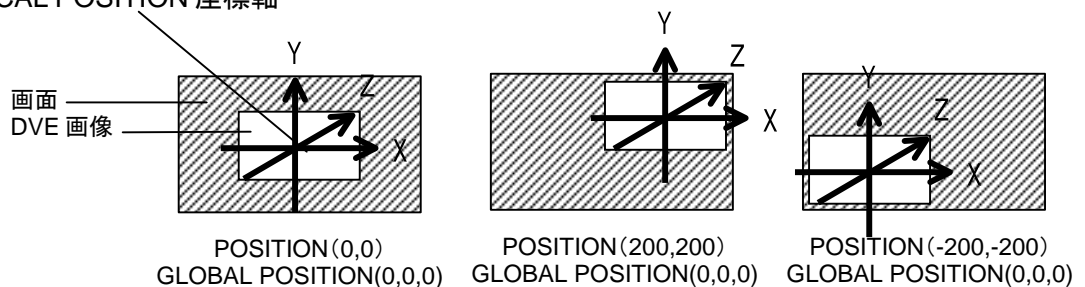
DVE MODIFY メニューは連続しています。メニューセレクト部の DVE 関連のボタンを押すと、特定のメニュー行へジャンプします。( )内で表示されているボタン名を使用する場合は、SHIFT ボタンを押して点灯させてから押します。
表内の網掛けの項目は DVE Ver.2 で操作可能です。

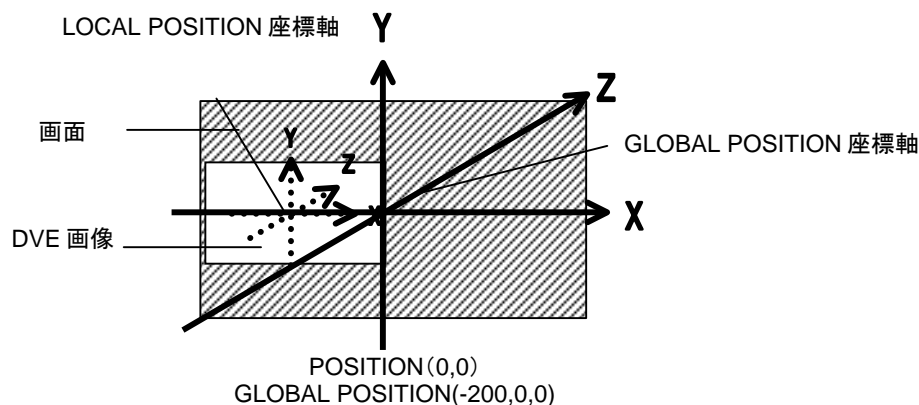
# 9-4-1. 位置とサイズ

■ **POSITION**

POSITION パラメータは出力画面を基準にします。
POSITION は出力画面の中心点を原点(0,0)とした二次元の XY 座標です。
POSITION はこの原点(0,0)から DVE 画像の中心点までの変移を表します。
(下図は SIZE(500,500)、GLOBAL POSITION, LOCAL POSITION がともに(0,0,0)の例)

■ **SIZE**

POSITION 座標系での X 軸 Y 軸方向の大きさを表します。GLOBAL POSITION, LOCAL POSITION で Z 軸により画像の大きさが変るのとは違いますので注意してください。
(下図は POSITION が(0,0)の例)

■ **LOCAL POSITION**

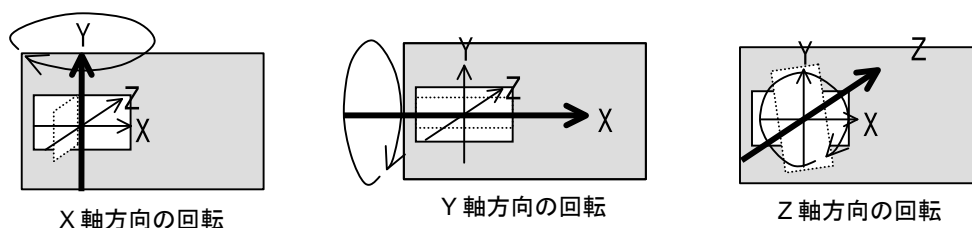
LOCAL POSITION パラメータは DVE 画像を基準にします。
LOCAL POSITION は DVE 画像の中心を原点(0,0,0)とした三次元の座標です。
LOCAL POSITION はこの原点からの X 軸、Y 軸、Z 軸の変移を表します。
POSITION および GLOBAL POSITION の値によって、LOCAL POSITION の座標軸が変ります。

## ■ GLOBAL POSITION

GLOBAL POSITION パラメータは DVE 操作の基準です。
GLOBAL POSITION の座標軸は POSITON の XY 座標を原点（0,0）として、これに Z 軸を加えた三次元の座標軸です。
GLOBAL POSITION はこの原点からの X 軸、Y 軸、Z 軸の変移を表します。
GLOBAL POSITION が移動すると、それに伴い LOCAL POSITION の座標軸も移動します。

## ■ LOCAL ROTATION

LOCAL ROTATION は LOCAL POSITION 座標軸（GLOBAL POSITION が原点）を中心に DVE 画像を回転します。X 軸、Y 軸、Z 軸のプラス方向、マイナス方向にそれぞれ約 8 回転させることができます。

X 軸方向の回転

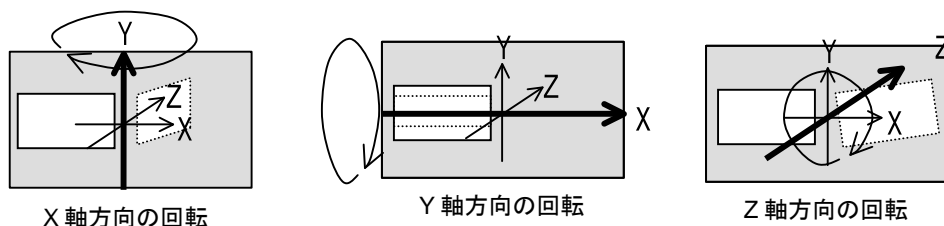
Y 軸方向の回転

Z 軸方向の回転

## ■ GLOBAL ROTATION

GLOBAL ROTATION は GLOBAL POSITION 座標軸（XY 軸は POSITION が原点）を中心に回転します。X 軸、Y 軸、Z 軸のプラス方向、マイナス方向にそれぞれ約 8 回転させることができます。

X 軸方向の回転

Y 軸方向の回転

Z 軸方向の回転

POSITION の位置と GLOBAL POSITION の位置が重なる場合は、LOCAL ROTATION と GLOBAL ROTATION は同じ回転になります。
LOCAL ROTATION と GLOBAL ROTATION の値をコントロールで操作するときの 1 ステップの値は、360、1000（初期設定）、4000 の 3 タイプから選択できます。設定は SETUP-DVE SETUP メニューの ROT STEP 項目で行います。

# 9-4-2. DVE STILL（DVE Ver.2）

DVE STILL は DVE 専用のスチル画像です。DVE STILL はページターンやページロールの背面の画像として、また PIZZA BOX の側面画像として使用することができます。

■ **DVE STILL 画像を保存する**

① DVE STILL として使用したい画像を作成し、プログラム出力に送出します。

② DVE ボタンを押して DVE MODIFY メニューを表示します。DVE STILL 行へ移動し、F4を押します。ビッーと音が鳴り、プログラム画像が DVE STILL として保存されます。

■ **DVE STILL を有効にする**

DVE MODIFY メニューの DVE STILL 行で F5を押し、BACK IMG 項目を ON に変更します。

PIZZA SIDE 画像と DVE STILL 画像は同じバッファを使用します。したがって PIZZA BOX を使用するときは、DVE STILL は使用できません。

# 9-4-3. PERSPECTIVE

パースペクティブは、画像のサイズを変えるのではなく、視角の移動による画像の変化を表現します。

# 9-4-4. CROP

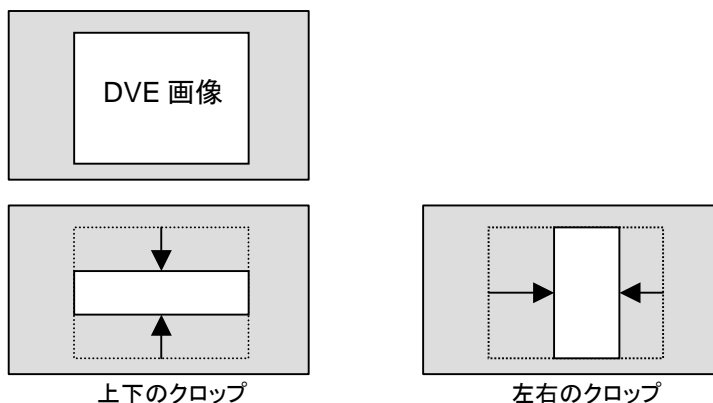
■ **PRESET PATTERN CROP（全パターン）**

DVE パターンすべてに対して、予めクロップ設定することが可能です。上下左右を均一にクロップできる他、上下、左右それぞれ別にクロップすることもできます。SETUP-DVE SETUP メニューで行います。（「7-3-4 DVE トランジション」参照。）

■ **DVE MODIFY CROP（個別パターン設定）**

DVE MODIFY メニューではパターン毎にクロップ設定ができます。クロップは DVE 画像の上下左右を切り取ります。切り取った部分にはバックグラウンド画像があらわれます。

上下のクロップ

左右のクロップ

# 9-4-5. WARP (オプション)

| 設定項目 | パラメータ | 設定範囲 | 内容 |
|---|---|---|---|
| WARP | TYPE | 下表参照(*1) | ワープエフェクトの種類を選択 |
| | LEVEL | -7999～7999 | 下表参照 |
| | DIR | -7999～7999 | 下表参照 |
| | RAD | 0～7999 | 下表参照 |
| | ROLL | -7999～7999 | 下表参照 |

(*1) TYPE で設定された WARP の種類によって設定可能なパラメータ、設定可能範囲が異なります。TYPE で WARP の種類を選択すると、必要なパラメータだけがメニューに表示されます。
WARP TYPE の SPHERE、MULTI、PIZZA は、それぞれ独自のパラメータを使用します。

## ■ WARP TYPE

下記の表は使用可能な WARP タイプと、パラメータの設定可能範囲をタイプ毎に表したものです。
X は設定不可を表します。

| TYPE | LEVEL | DIR | RAD | ROLL | |
|---|---|---|---|---|---|
| PGTURN | 0 ~ 2999 | -7999 ~ 7999 | 00 ~ 7999<br>(DVE Ver.2)<br><br>900 ~ 1220<br>(DVE Ver.1) | X | |
| HZTURN | 0 ~ 2999 | 250 ~ 750 | | X | |
| VZTURN | 0 ~ 2999 | 0 ~ 500 | | X | |
| QDTURN | 0 ~ 2999 | -125 ~ 125 | | X | |
| PGROLL | 0 ~ 1500 | -7999 ~ 7999 | | X | |
| HZROLL | 0 ~ 1500 | 250 ~ 750 | | X | |
| VZROLL | 0 ~ 1500 | 0 ~ 500 | | X | |
| QDROLL | 0 ~ 1500 | -125 ~ 125 | | X | |
| WAVE | -1000 ~ 1130 | -7999 ~ 7999 | 0 ~ 1900 | -7999 ~ 7999 | |
| ACCORD | -1000 ~ 1130 | -7999 ~ 7999 | 0 ~ 1900 | -7999 ~ 7999 | |
| SPLIT | -1000 ~ 1130 | -7999 ~ 7999 | 0 ~ 1900 | -7999 ~ 7999 | |
| XSPLIT | -1000 ~ 1130 | -7999 ~ 7999 | 0 ~ 1900 | -7999 ~ 7999 | |
| BURST | 0 ~ 1000 | -7999 ~ 7999 | X | -7999 ~ 7999 | |
| STREAM | 0 ~ 1000 | -7999 ~ 7999 | X | X | |
| SW WIN | -1000 ~ 7999 | -7999 ~ 7999 | X | X | |
| RIPPLE | 0 ~ 1000 | X | X | X | |
| LENS | -1000 ~ 1000 | X | X | X | |
| AUTO WAVE | 0 ~ 2 | -7999 ~ 7999 | 0 ~ 1900 | -7999 ~ 7999 | |
| AUTO ACCORD | 0 ~ 32 | -7999 ~ 7999 | 0 ~ 1900 | -7999 ~ 7999 | |
| AUTO BURST | 0 ~ 32 | -7999 ~ 7999 | X | -7999 ~ 7999 | |
| **TYPE** | **LEVEL** | **ROLL** | | | |
| AUTO RIPPLE | 0 ~ 32 | 0 ~ 1000 | | | |
| **TYPE** | **LEVEL** | **QUAD X, Y** | | | |
| SPHERE | 0 ~ 1000 | -7999 ~ 7999 | | | |
| SCREW1-4 | -1000 ~ 1000 | X | | | |
| STRM1-12 | 0 ~ 1000 | X | | | |
| **TYPE** | **LEVEL** | **GAP SIZE** | | | |
| MULTI | 1 ~ 45 | -8000 ~ 1000 | | | |
| **TYPE** | **LEVEL** | **RAD (DVE Ver.2.00)** | **PIZZA SIDE1 X, Y** | **PIZZA SIDE2 X, Y** | **SIDE BD (DVE Ver.2.05)** |
| PIZZA (PIZZA BOX) | 1 ~ 1000 | 1 ~ 1000 | -1000 ~ 1000 | -1000 ~ 1000 | OFF, ON |
| **TYPE** | **LEVEL** | | **SIDE1 X, Y** | **SIDE2 X, Y** | SIDE1、SIDE2 は BACK IMAGE ON の場合のみ有効 |
| BEVEL (DVE Ver.2.05) | 1 ~ 1000 | | -1000 ~ 1000 | -1000 ~ 1000 | |
| W DROP (DVE Ver.2.05) | 1 ~ 4 | | | | |

1） WARP タイプによっては HILITE (DVE MODIFY (8/8))との併用が制限されます。
またはHILITE との併用が不可となります。詳しくは「9-4-9 HILITE」を参照してください。

2) MULTI は MOSAIC (WIPE MODIFY (7/8)) との併用はできません。(MULTI 優先)
3) MULTI、PIZZA の使用方法について、詳しくは「10-3-2. DVE MULTI MOVE」、「10-3-3. PIZZA BOX（DVE パターン）」をそれぞれ参照してください。
4) AUTO WAVE, AUTO ACCORD, AUTO RIPPLE, AUTO BURST は V2.06 以降の DVE 基板を実装している場合に選択できます。

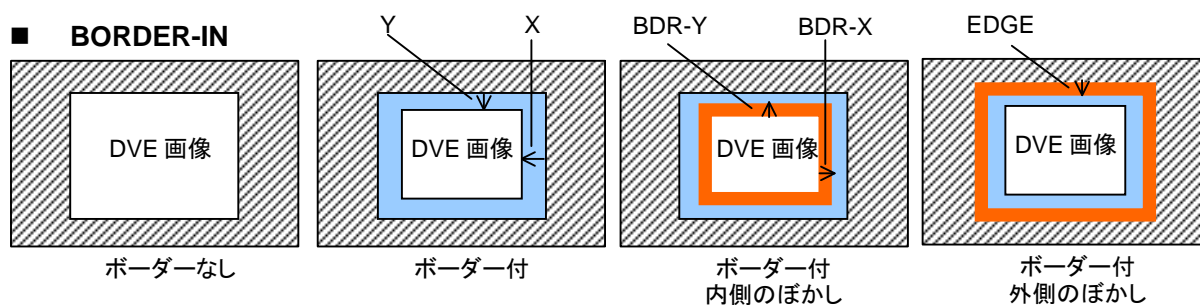
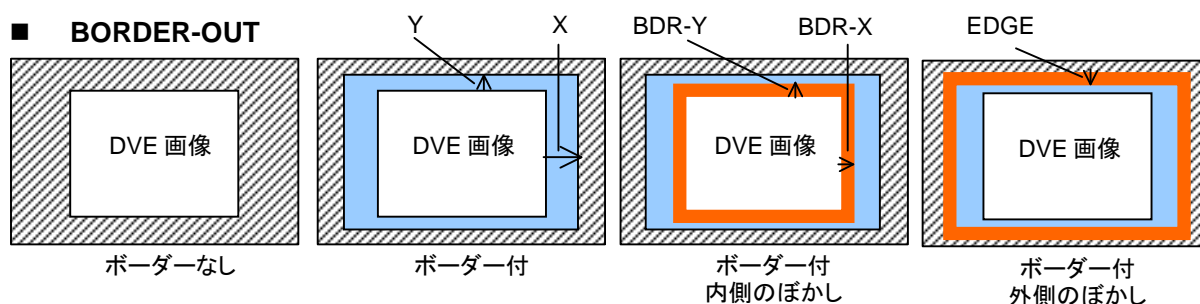
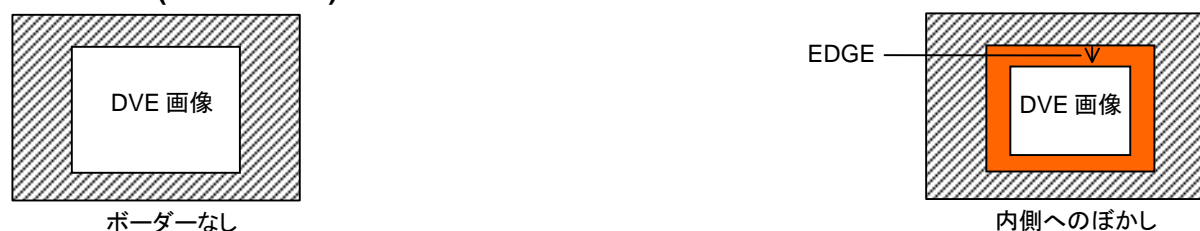
## 9-4-6. BORDER

SELECT を ON にすると、DVE 画像にボーダーを追加することができます。
ボーダーの幅、色、ぼかし具合の設定が可能です。

| パラメータ行 | パラメータ | 内容 |
|---|---|---|
| BORDER-IN | WID-X, WID-Y, WID-XY | ボーダー幅の設定（ボーダー内側） |
| | ENABLE | ボーダー内側の ON/OFF |
| BORDER-OUT (DVE Ver2.05) | WID-X, WID-Y, WID-XY | ボーダー幅の設定（ボーダー外側） |
| | ENABLE | ボーダー外側の ON/OFF |
| SOFT EDGE | BDR-X, BDR-Y, BDR-XY | ボーダー内側から外側へのぼかし具合 |
| | EDGE | 外側から内側へのぼかし具合 |
| BORDER COLOR | SAT, LUM, HUE | ボーダーカラーの設定 |

■ **EDGE (SOFT EDGE)**

ボーダーなし

内側へのぼかし

キーで DVE パターンを使用した場合は、DVE Ver.1（DVE 基板バージョン）では DVE ボーダーは追されません。DVE Ver.2 では、DVE ボーダーは追加されます。

## 9-4-7. TRAIL / SHADOW

| パラメータ行 | パラメータ | 内容 |
|---|---|---|
| TRAIL | TYPE | トレールの種類の選択 |
| | LENGTH | トレールの長さ |
| SHADOW | POS-X | シャドウポジション（DVE Ver.2） |
| | POS-Y | |
| | SELECT | シャドウの ON/OFF |
| | LEVEL | シャドウの濃さ |
| | SHD-SOFT | シャドウのぼかし具合 |

■ **TRAIL タイプ**

**DECAY:** 残像が時間とともに、設定した長さで消えていく効果
**STAR**: 残像が星をちりばめたように、設定した長さで消えていく効果
**B-DECAY**: ボーダーカラーを使った単色のディケートレール（DVE Ver.2）
**B-STAR**: ボーダーカラーを使った単色のスタートレール（DVE Ver.2）
**MULTI**: （DVE Ver.2）

## 9-4-8. SUB EFFECT

以下のサブエフェクトが使用できます（他の効果と併用できない場合もあります）。

| パラメータ行 | パラメータ | 内容 |
|---|---|---|
| FREEZE | FREEZE | フリーズ効果の ON/OFF とタイプ選択 |
| | STROBE | ストロボ効果の ON/OFF と照射の度合い設定 |
| | MODE | STROBE レートを 1 倍するか（MODE1、遅い）2 倍する（MODE2、速い）か選択します。 |
| | NEGA | ネガ効果の ON/OFF |
| DEFOCUS | SELECT | デフォーカスの ON/OFF |
| | H-LV | デフォーカスレベル設定 |
| | V-LV | |
| | H/V-LV | |
| | MOSAIC | モザイク効果の ON/OFF とレベル設定 |
| PAINT | Y-LV | 油絵で描いたような効果<br>ルミナンスとクロマの解像度を個別または同時設定 |
| | C-LV | |
| | Y/C-LV | |
| MONO COLOR | SAT | 単色のカラー設定 |
| | HUE | |
| | SELECT | 単色効果の ON/OFF |

## 9-4-9. HILITE

SHADOW(HILITE)ボタンを押し、DVE MODIFY-HILITE メニューの HILITE 行および HLT COLOR 行を使ってハイライト効果を設定します。ハイライトの色、位置が選択できます。
WARP と併用する場合、下記の制限がありますので注意してください。

| パラメータ行 | パラメータ | 内容 | |
|---|---|---|---|
| HILITE | POS | 下表参照 | |
| | WIDTH | 下表参照 | |
| | BAR ROT (DVE Ver.2) | TYPE = BAR | ハイライトバーの回転 |
| | SPOT RAD (DVE Ver.2) | TYPE = SPOT | スポットライトコーンの角度 |
| | TYPE | ハイライトの OFF または種類の選択<br>OFF, FLAT, BAR, SPOT, AUTO | |
| HLT COLOR | SAT | ハイライトカラーの設定 | |
| | LUM | | |
| | HUE | | |

■ **HILITE タイプ**

**FLAT**: 全体にライティング効果を付加する
**BAR**: 棒状のライティング効果を付加する
**SPOT**: 丸状のライティング効果を付加する（DVE Ver.2）
**AUTO**: 特定の WARP タイプ効果使用時に、付加可能なライティング効果を自動で行う。

ハイライトは、ライティングソースを使った効果を DVE 画像平面に適用します。ハイライトはすべての DVE パターンで使用できる訳ではありません。特に WARP タイプと併用する場合に制限があります。下表は、ハイライトの使用が可能な WARP タイプおよび、使用時に設定できるパラメータ範囲の一覧です。

| WARP TYPE | HILITE TYPE | WIDTH | POS | POS-X | POS-Y | BAR ROT | SPOT RAD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| WAVE ACCORD<br>RIPPLE<br>ページロール、<br>ページターンタイプ | AUTO | 0 ~ 100.0 | -100.0 ~ 100.0 | – | – | – | – |
| OFF | FLAT | 0 ~ 100.0 | -100.0 ~ 100.0 | – | – | – | – |
| PIZZA<br>BEVEL | FLAT | | | -100.0 ~ 100.0 | -100.0 ~ 100.0 | – | – |
| OFF | BAR | 0 ~ 100.0 | -100.0 ~ 100.0 | – | – | -7999 ~ 7999 | – |
| OFF<br>SPHERE | SPOT | – | – | -100.0 ~ 100.0 | -100.0 ~ 100.0 | – | 0~1000 |
| W DROP<br>(WATER DROP) | FLAT | – | – | – | – | – | – |

PIZZA は DVE Ver.1 で HD のみ、DVE Ver.2 で HD/SD とも操作可能
SPOT (HILITE TYPE)、BAR ROT は DVE Ver.2.00 で操作可能
BEVEL, W DROP (WARP TYPE) は DVE Ver.2.05 で操作可能

# 10. エフェクト操作例

HVS-1000HS は WIPE や DVE のプリセットパターン以外にも、映像にさまざまな効果を加えるメニューやツールを提供しています。ここでは、そのツールを使った代表的なエフェクトの操作例を紹介します。

## 10-1. WIPE モディファイを使ったエフェクト

### 10-1-1. 鋸歯状エッジ

WIPE パターン 22 に鋸歯状のエッジを追加してみます。

① トランジション部の WIPE ボタンを押して点灯させます。

② メニュー画面に WIPE PATTERN リストが表示されます。コントロール F5 を回してパターン 22 を選択します。F5 を押しながら回すとページ移動ができます。

③ メニューセレクト部の WIPE（BORDER）ボタンを押して、WIPE MODIFY メニューを表示します。

④ コントロール F1 を回して EDGE TYPE 行を選択します。コントロール F2 を回して TYPE を SAW に変更します。

⑤ コントロール F1 を回して EDGE MODE 行を選択します。コントロール F2 を回して EDGE の AMP を 5 に変更します。コントロール F3 を回して FREQ を 5 に変更します。

AMP, FREQ の設定によっては、効果にフリッカが発生する場合があります。注意して設定を行ってください。

# 10-2. スチルを使ったエフェクト

## 10-2-1. モーションブラー

モーションブラーとは、動いているものに対して残像を残す効果です。STILL メニューの MOTION BLUR 設定を使用すると、、モーションブラー用の画像を保存することなく、MOTION BLUR 設定をした STILL を PST バスで選び、MIX トランジションするだけで簡単にこの効果を使うことができます。ここでは、STILL4 をモーションブラーに使用します。

① メニューセレクト部の STILL(FILE) ボタンを押して STILL メニューを表示します。

② F1 ボタンを回して SIGNAL 行を選択します。
F2 ボタンを回し、SIGNAL を PGM に設定します。

③ F1 ボタンを回して MOTION BLUR 行を選択します。
F2 ボタンを回し SELECT で STILL4 を選択します。

④ PGM バスでモーションブラー効果を使用したいビデオ入力のバスボタンを選択します。

⑤ STILL4 をいずれかのバスボタンにアサインします。（バスボタンのアサインについては「5-3-4 バス信号のアサインとインヒビット設定」参照）PST バスで STILL4 をアサインしたバスボタンを選択します。

⑥ トランジション部の NEXT TRANSITION 部で BKGD ボタンを押して点灯させます。NEXT TYPE 部で MIX ボタンを押します。トランジション情報欄で BKGD が MIX に設定されたのを確認します。フェーダレバーか AUTO ボタンを押して MIX トランジションを実行します。

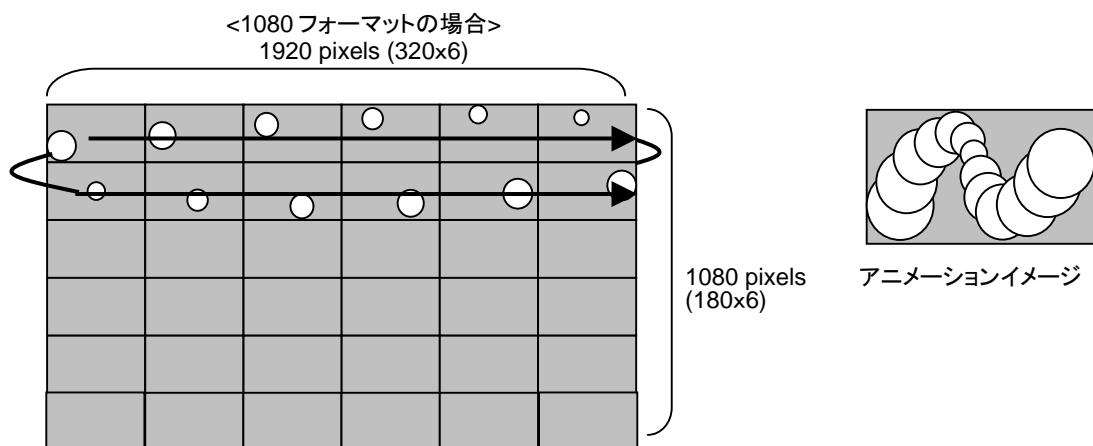
上のように設定を行うと、PGM 出力画面に表示されている画像は絶えず STILL4 の画像として保存されつづけます。その STILL4 の画像は PST バスにアサインされているため、再び PGM 出力画面に表示される、というようにして残像効果が続きます。

モーションブラー効果は STILL1～STILL4 のいずれでも使用できますが、一度に１つにしか適用できません。また、メニューで MOTION BLUR 設定を行ったときに、それまで保存されていたスチル画像は失われます。

# 10-2-2. アニメーションロゴ

STILL STOREを使った簡単なアニメーション効果を作ることができます。ここではピンポン球が動くアニメーションを作成して DSK にアサインしてみます。

■ **アニメーション原画の仕込み**

アニメーションの原画ファイルは、JPEG または TARGA 形式で、12 枚（最大 36 枚）用意します（ファイルの形式について詳しくは次ページのコラム「アニメーションファイルの送信」を参照）。キーとして使用できるように、背景をブラックにします。並べる順番は左から右、上から下です。その他の部分はブラックにします。この例では ball01.jpg～ball12.jpg という連番ファイルを CF カードに保存します。次ページのコラム「アニメーションファイルの送信」を参照してファイルをSTILL1へ送信します。連結されたファイルが STILL1 に保存されます。例えば、バス 5 に STILL1 をアサインしてオンエアさせると、下のようなアニメーション原画が見えます。（STILL1 の TYPE が FRAME の場合）

■ **STILL メニューの設定**

STILL メニューでアニメーション設定を行います。

① メニューセレクト部で STILL(FILE)ボタンを押し（SHIFT ボタンは押して消灯させます。）STILL メニューを表示します。

② コントロール F1 を回し、STILL TYPE 行で STILL1 を ANIME に変更します。

③ コントロール F1 を回し、ANIME1 行を選択します。SELECT で STILL1 を選択します。FRAME で 12（原画の枚数）を選択します。

アニメーションは STILL1～STILL4 のどれでも使用でき、4 種類のアニメーションロゴを準備できます。なお、STILL 画像は電源を OFF にしたり、REBOOT を実行したりすると失われます。再度 CF カードに入れてファイルを読み込んでください。

■ **DSK へのアサインと送出**

① メニューセレクト部の DSK（MASK）ボタンを押して、DSK メニューを表示します。

② DSK の TYPE を LUM に設定します。

③ DSK メニューまたは BUS SELECT 部のボタンを使って、DSK に STILL1 をアサインします。

④ トランジション部で DSK TRANS ボタンを押して DSK を送出すると、STILL1 の画像がアニメーションとなって表示されます。STILL メニューの ANIMATION 項目では次のパラメータの設定ができます。

| FRAME | 使用するフレーム数。通常は用意した原画枚数（最大 36）を設定します。 |
|---|---|
| SPEED | 1 枚の画像の出力時間。数値を上げるとアニメーションがゆっくり切り換わります。フレーム単位、最大 32。 |
| POS-X/Y | アニメーションロゴの表示位置を設定します。 |

アニメーションがきれいに表示されない場合は、DSK メニューの CLIP、GAIN パラメータで調整してください。

アニメーションファイルの送信

アニメーション原画用のデータは、CF カードから送信することができます。ファイルは最大 36 個（縦 6 X 横 6 個）の連番画像データを使用します。

- 画像ファイル形式および名称
  ファイル形式は JPEG（JPEG2000 未対応）または TARGA（アルファチャネル付きは未対応）が使用できます。ファイル名は最大 8 文字でファイル名に連番をつけます。
  　例: XXXXXX01.JPG～XXXXXX36.JPG（XXXXXX には任意の英数字が使用できます。）
  画像ファイルのピクセルサイズはビデオフォーマットにより異なります。（下表参照）
  ファイルは FILE メニューを使用して送ります。連番のファイルは下表のような並びになります。

| 連番画像データの配列 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 01 | 02 | 03 | 04 | 05 | 06 |
| 07 | 08 | 09 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 |

| ビデオフォーマット | 画像ファイルのピクセルサイズ（W x H） |
|---|---|
| 1080 | 320 x 180 |
| 720 | 212 x 120 |
| NTSC | 120 x 80 |
| PAL | 120 x 94 |

- 送信方法

① 上記の形式に従って作成したファイルを CF カードに保存します。

② メニューセレクト部で SHIFT ボタンを押して点灯させ、STILL(FILE)ボタンを押し、FILE メニューを表示します。

③ コントロール F1 を回して SEND を選択し、F1 を押し、FILE-SEND メニューを開きます。

④ コントロール F1 を回し、SEND 行へ移動します。F2 を回し、TYPE 項目でファイル拡張子に JP*または TG*を選択します。

⑤ コントロール F3 を回し、SELECT 項目で、送信する連番ファイルのいずれかひとつを選択します。

⑥ コントロール F4 を回し、STL1 L ～ STL4 L のいずれかを選択します。例えば、STILL1 に送信したい場合は STL1 L を選択します。

⑦ コントロール F4 を押します。ビッーと音が鳴り、データが読み込まれます。送信が完了すると、送信された連番ファイルが連結された状態で、送信先の STILL に保存されます。

# 10-3. DVE を使ったエフェクト

## 10-3-1. ビデオウォール内での WIPE 切換 (LINE DVE)

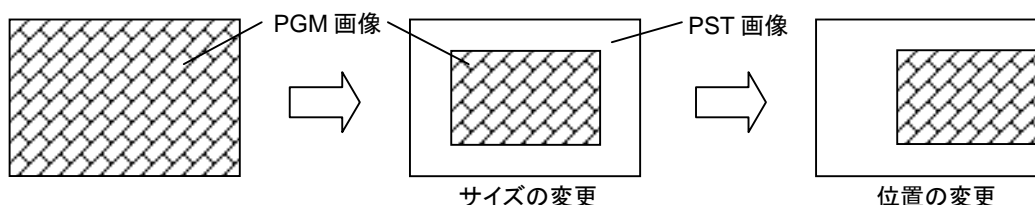
フォースドバックグランド機能を使って、ビデオウォール内で WIPE トランジションが実行できます。

① PGM バスの DVE ボタンを押して DVE 機能を ON にします。

② キーパッド上部の DVE CH ボタンを押します。7(DVE-PGM)ボタンがオレンジに点灯します。キーパッドの 7(DVE-PGM)ボタンが緑点灯している場合は、7(DVE-PGM)ボタンを押してオレンジに点灯させてください。

③ メニューセレクト部の DVE(FREEZE)ボタンを押して、PGM バス用の DVE MODIFY メニューを開きます。

④ ジョイスティック横の DVE POS ボタンをダブルクリックします。DVE MODIFY メニューの DVE POS 行へジャンプします。コントロール F4 を左へ回して SIZE-XY パラメータを変更し、PGM 画像を縮小します。

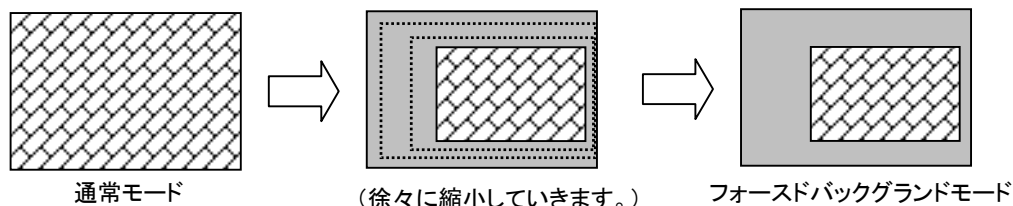
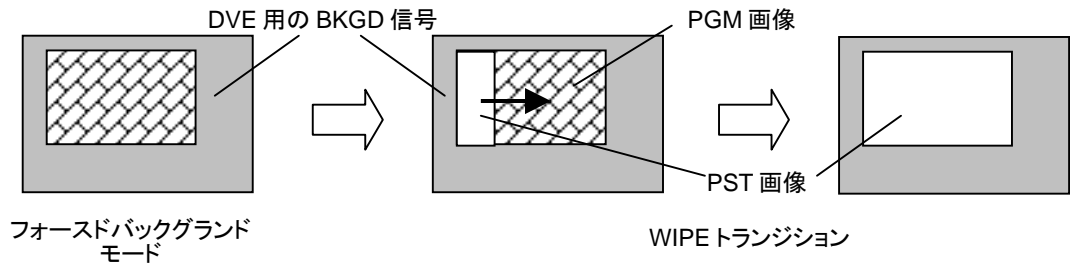
⑤ ジョイスティックを上下左右に動かし、PGM 画像を好みの位置へ移動します。

⑥ PGM バスの DVE ボタンを押しながら、PST バスの DVE ボタンを押すとフォースドバックグランドモードに切り換わり、バックグランドが DVE BKGD 画像 (TRANSITION メニューで選択した DVE バックグランド) に変わります。

USER ボタンに FORCED BACK GROUND をアサインしている場合、USER ボタンを押すことでバスボタン操作時と同様にフォースドバックグランドモードに切り換えることができます。この時、LINE DVE の設定状態に応じて、以下のように動作します。

■ **LINE DVE が ON の状態の場合**:

FORCED BACK GROUND を ON にすると、⑤で設定した DVE の状態のまま、背面の PST の画像が DVE BKGD 画像に変わります。

■ **LINE DVE が OFF の状態の場合**:

FORCED BACK GROUND を ON にすると、フル画面から⑤で設定した状態へリニアに変化させることができます。その変化時間は TRANS メニュー内の FBG 項目で設定可能です。

⑦ BKGD トランジションで WIPE タイプを選択し、WIPE パターンを選択します（下記の例は No.000）。フェーダレバーを押すか AUTO ボタンを押してトランジションを実行します。ビデオウォール内で WIPE トランジションが実行されます。（MIX トランジションも可能です。）

DVE 効果を使用したときに、画面が PGM バスと PST バスの信号だけで埋まらなくなった場合は、DVE 用のバックグランド信号が表示されます。DVE 用のバックグランド信号は、TRANSITION メニューで選択できます。MATT と EFF BG が選択できます。EFF BG を選択した場合は、その信号を BUS SELECT 部と AUX/KEY バスで選択します。

## 10-3-2. DVE MULTI MOVE

DVE画像にマルチ効果を加える操作例です。DVEパターン、LINE DVEいずれにも適用できます。オプションの DVE-1000HSA が必要です。

① DVE（FREEZE）ボタンを押して DVE MODIFY メニューを開きます。

② DVE を適用するバスを選択します。PGM バスに適用する場合は、PGM バス上の DVE ボタンを押して点灯させせます。

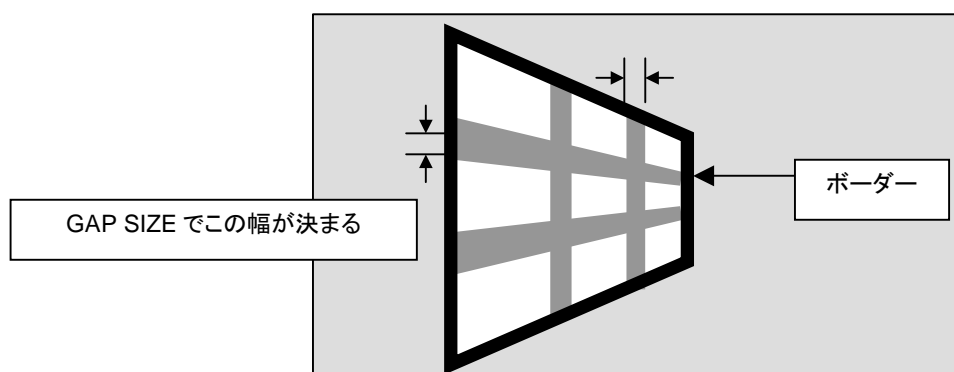
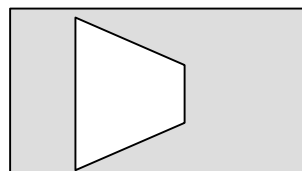
③ キーパッド上部の DVE CH ボタンを押します。キーパッドの 7（DVE-PGM）がオレンジに点灯していることを確認します。緑に点灯している場合は、7（DVE-PGM）を押してオレンジに点灯させせます。

④ コントロール F1 を回して DVE POS 行を選択します。

⑤ POS（X,Y）、SIZE 等を変更し、画面中央に DVE 画像を配置します。

⑥ コントロール F1 を回して FADE/PERSP 行を選択します。PERSP を変更して右のような DVE 画像を作成します。

⑦ メニューセレクト部で WARP（BORDER）ボタンを押します。
WARP1 行の TYPE パラメータで MULTI を選択します。

⑧ LEVEL パラメータを 3 に設定します
9（3 x 3）個のマルチ映像が表示されます。

⑨ 次に分割画面面間の隙間を設定します。WARP2 行の GAP SIZE を上げると映像間の隙間が徐々に広がり、空いた所は黒になります。値を下げると映像間の隙間が徐々に狭まり、やがて映像が重なります。

ボーダーを使用した場合は、個々のマルチ映像の枠ではなく、DVE 画像の外枠に追加されます。MOSAIC との併用はできません。

## 10-3-3. PIZZA BOX（DVE パターン）

側面ロゴ付きのライブ映像のピザボックス作成例です。DVE パターン、LINE DVE いずれにも適用できます。オプションの DVE-1000HSA が必要です。ピザボックスは、DVE Ver.1（DVE 基板バージョン）では、HD のみ使用可能です。DVE Ver.2 では、HD、SD ともに使用可能です。

### ■ 側面ロゴの設定

ピザボックス側面に配置するロゴを設定します。

① ロゴジェネレータ等を使用して右図のような画像を用意します。
この例ではロゴの信号を MU 背面の INPUT2 に入力します。

② トランジションン部で DVE ボタンを押し、任意のパターンを選択します。

③ メニューセレクト部で WARP（BORDER）ボタンを押します。

④ メニュー画面の WARP1 行の TYPE で PIZZA を選択します。

⑤ STILL（FILE）ボタンを押して STILL メニューを表示します。
PGM バスで IN02 を選択します。

⑥ SIGNAL 行でコントロール F3 を押します。これで側面に使用するロゴ画像が保存できました。
DVE STILL 画像の取り込みは DVE MODIFY メニューの DVE STILL 行でも操作可能です。

PIZZA BOX 用のスチル画像は 1 枚しか保持できません。DVE 基板 2 枚実装時でも、1 枚しか保持できません。MU の電源を OFF にすると、スチル画像は失れます。また、STILL STORE 時にはショックがあり、画面が乱れますので注意してください。
また、DVE-FREEZE を使用しているときは、DVE STILL STORE は実行できません。

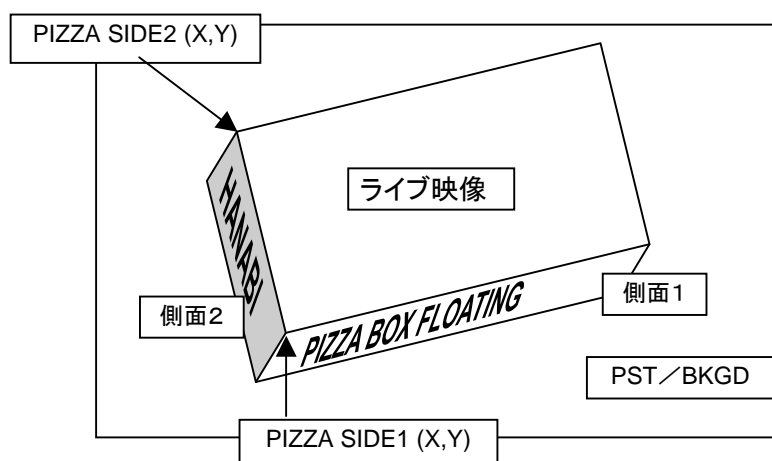
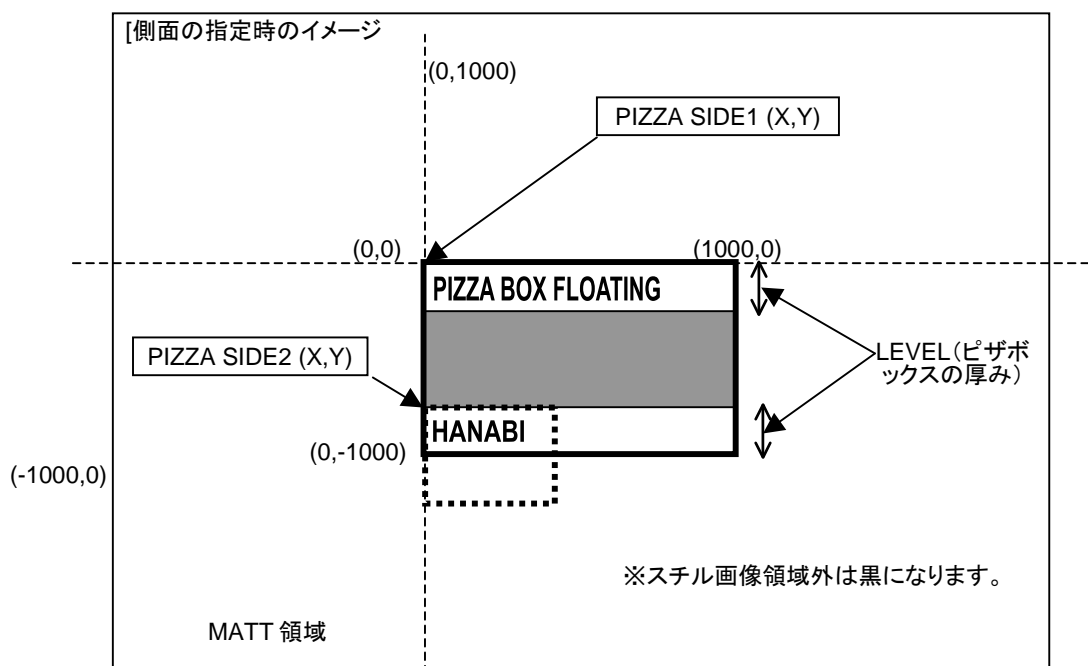
### ■ PIZZA BOX の作成

① WARP（BORDER）ボタンを押して DVE MODIFY メニューを開きます。

② DVE を適用するバスを選択します。PGM バスに適用する場合は、PGM バス上の DVE ボタンをONにします。

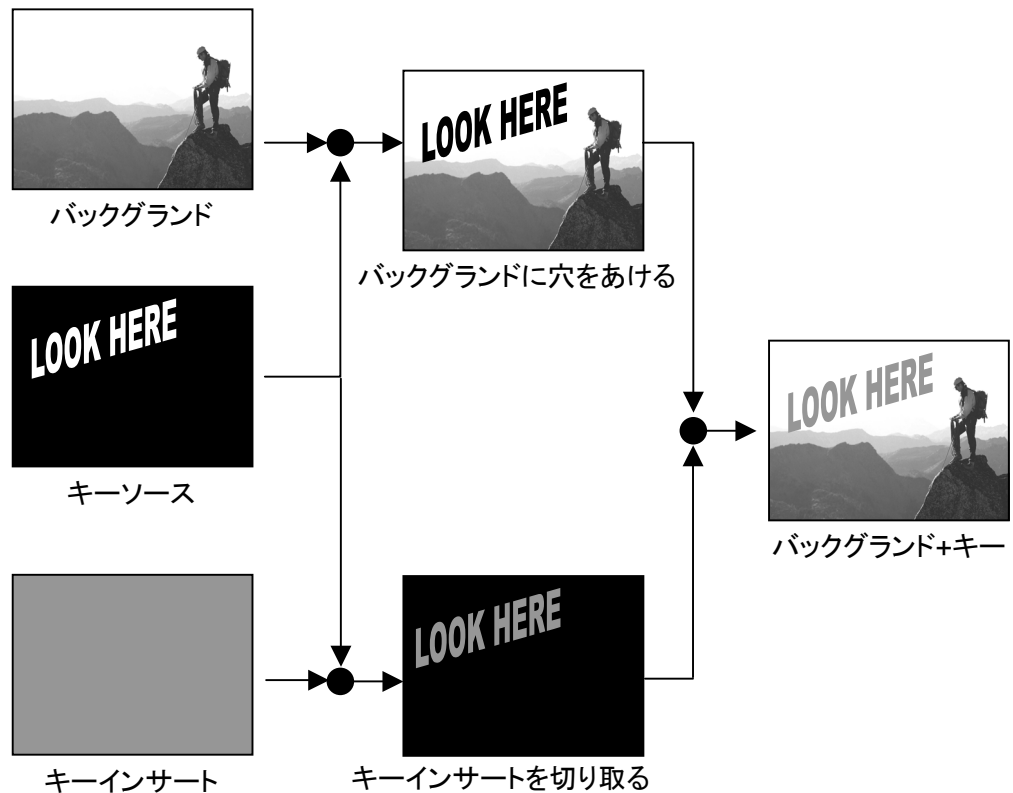
③ キーパッド上部の DVE CH ボタンを押します。キーパッドの 7（DVE-PGM）がオレンジに点灯していることを確認します。緑に点灯している場合は、7（DVE-PGM）を押してオレンジに点灯させます。

④ コントロール F1 を回して WARP1 行を選択します。TYPE パラメータが PIZZA に設定されていることを確認します。DVE（ライブ映像）にローテーションがかかった状態で、LEVEL を上げていくと、PIZZA BOX の側面が現れます。

⑤　コントロール F1 を回して WARP2 行を選択し、側面のロゴを調整します。
PIZZA SIDE1 (X, Y)で側面 1 の基準点を (0, 0) に設定します。
PIZZA SIDE2 (X, Y)で側面 2 の基準点を (0, -750) に設定します。

⑥　コントロール F3 を回し、角を丸くすることができます。

BORDER-IN の ENABLE を ON にし、SIDE BD を ON にすると、ライブ映像の SIDE1 と SIDE2 の枠にボーダーが追加されます。SIDE BD を OFF にすると、ライブ映像の枠にのみボーダーが追加されます。ハイライトは FLAT のみ使用可能になります。

# 11. キー操作

キーを使用すると、M/E バスのバックグランドの上にタイトルやテロップや別の画像を挿入することができます。キーの合成方法は、おおよそ下図のようになります。

HVS-1000 シリーズでは、標準でキーヤが 1 つ装備されています。オプションを加えると、合計 3 つのキーを挿入することができます。各キーヤの仕様は下図のようになります。

| キー | | KEY1 | KEY2 | DSK |
|---|---|---|---|---|
| 標準／オプション | | オプション | オプション | 標準 |
| タイプ | ルミナンスキー（セルフキー） | ○ | ○ | ○ |
| | バスキー | ○ | ○ | ○ |
| | クロマキー(*1) | ○ | ○ | 不可 |
| 効果 | インバート | ○ | ○ | ○ |
| | BOX マスク | ○ | ○ | ○ |
| | KEY マスク | ○ | ○ | 不可 |
| | エッジ | ○ | ○ | 不可 |
| | シャドウ | ○ | ○ | 不可 |
| プライオリティ交換 | | ○ | ○ | 不可 |
| トランジション | CUT | ○ | ○ | ○ |
| | MIX | ○ | ○ | ○ |
| | WIPE (*2) | ○ | ○ | 不可 |
| | DVE | ○ | ○ | 不可 |

(*1) クロマキーの操作方法については、「12. クロマキー」を参照してください。
(*2) WIPE については BKGD、KEY1、KEY2 の同時トランジションが可能ですが、同一パターンになります。WIPE パターンのトランジションについては「7-3-3 WIPE トランジション」を参照してください。

## 11-1. ルミナンスキーの作成

ルミナンスキーは、セルフキーともいわれ、キーソースとキーインサートに同じ画像を使用します。この画像はキーインサートで選択します。キーを作成する信号は AUX/KEY バス部のボタンから選択します。メニュー画面から選択することもできます。KEY1、KEY2、DSK すべて同様に作成できます。
DSK を例にルミナンスキーを作成します。

① メニューの DSK（MASK）ボタンを押して DSK メニューを表示します。

② コントロール F1 を回して KEY SOURCE1 行を選択します。
F2 を回して TYPE 項目を LUM に設定します。

③ BUS SELECT 部の DSK ボタンを押します。オレンジに点灯します。

④ KEY/AUX バス部のバスボタンを押して、キーインサート信号を選択します。

DSK メニューの KEY INSERT 行の INPUT パラメータでもキーインサート信号が選択できます。

⑤ DSK トランジション部で、トランジションタイプを選択します。MIX または CUT ボタンを押してオレンジに点灯させます。

⑥ DSKトランジション部にある DSK TRANS ボタンを押してトランジションを実行しキーを挿入します。

## 11-2. バスキーの作成

バスキーはキーインサートとキーソースに別々の信号を使用します。バスキーを作成する場合は、メニューからキーインサート信号とキーソース信号を選択します。しかし、メニューから信号を選択する操作は時間がかかるため、HVS-1000 シリーズでは、一度メニューで設定したあとは、キーリンク機能を ON にして、バスボタンだけでキーを選択できるようにしています。
キーリンク機能を ON にすると、キーインサート信号を選択するだけで、ペアとなるキーソース信号が自動的に選択されます。ペアを変更する場合はメニューでキーソース信号を選択し直します。キーリンクの ON/OFF 設定は SETUP - MU MODE メニュー（KEYER 行 LINK パラメータ）で行います。初期設定は ON です。ここではキーリンクを使った DSK のバスキー作成例を紹介します。

■ **キーリンクの作成**

ここでは、まず KEY メニューで、下表のような 2 種類のキーペアを設定します。

| | キーペア1 | | キーペア 2 | |
|---|---|---|---|---|
| | 信号名 | バスボタン | 信号名 | バスボタン |
| キーソース | IN01 | 1 | IN03 | 3 |
| キーインサート | IN02 | 2 | MATT1 | 4 |

各信号はすでにバスボタンにアサインされているものとします。バスボタンへのアサイン方法については「5-3-4　バス信号のアサインとインヒビット設定」を参照してください。

KEY1、KEY2、DSK いずれかのキーヤメニューで一度設定すると、他のキーでも同じキーペアが使用できます。キーペアの設定は、キーリンク機能の ON/OFF に関係なく操作できます。

① メニューの DSK（MASK）ボタンを押して DSK メニューを表示します。

② コントロール F1 を回して KEY SOURCE1 行を選択します。

③ コントロール F2 を回して TYPE を BUS に設定します。

④ コントロール F1 を回して KEY INSERT 行を選択します。
コントロール F2 を回して TYPE を BUS に設定し、F3 を回して INPUT で IN01 を選択します。
コントロール F1 を回して KEY SOURCE1 行へ戻り、F3 を回して INPUT で IN02 を選択します。

⑤ 同様にして KEY INSERT 行の INPUT で IN03 を選択し、KEY SOURCE1 行の INPUT で MATT1 を選択します。

■ **キーリンク機能を ON にする**

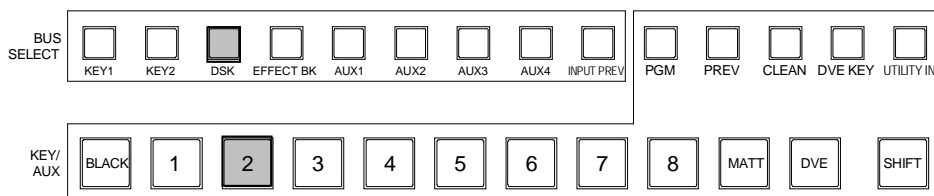
キーリンク機能は工場出荷時には ON に設定されています。設定が OFF に変更されている場合には、下記を参照して設定を ON に戻してください。

① メニューセレクト部で SHIFT ボタンを押して点灯させます。STATUS(SETUP) ボタンを押して、SETUP メニューを表示します。

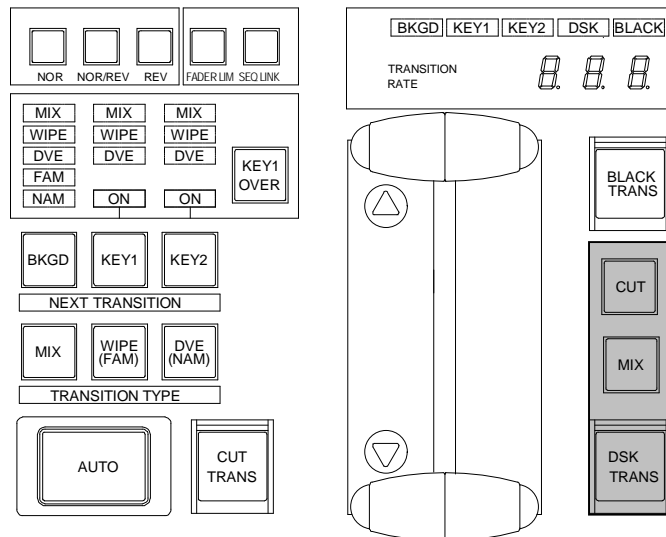
② コントロール F1 を回して MU MODE を選択し、コントロール F1 を押すか、DOWN ボタンを押して SETUP - MU MODE メニューを表示します。

③ コントロール F1 を回して KEYER 行を選択します。コントロール F2 を回して LINK を ON に設定します。キーパッドの ENTER を押して確定します。

■ **トランジションの実行**

① BUS SELECT 部で DSK を押して点灯させます。KEY/AUX バスでバスボタン 2 を押して点灯させます。これで予め設定しておいたキーペア 1 が選択されます。キーペア 2 を選択するときは、バスボタン 4 を押して点灯させます。

② DSK トランジション部でトランジションタイプを選択します。（MIX または CUT ボタンを押して選択します。）

③ DSK TRANS ボタンを押してキーを挿入します。

キーのトランジション設定の詳細については「7-2 DSK トランジション」、「7-3 BKGD、KEY1、KEY2 のトランジション」を参照してください。キーの調整については「11-4 キーの調整」を参照してください。

# 11-3. 使用可能な信号

キー信号にはバスボタンにアサインされている信号だけでなく、メニューから選択することによって下記の信号をすべて利用することができます。

バスキーでキーリンク機能を使って選択したい場合は、キーインサート信号はバスボタンにアサインしておく必要があるので注意してください。

| 信号 | 説明 |
|---|---|
| BLAK | ブラック信号 |
| IN01-IN16 | プライマリ入力 01 から 16 |
| UTL-IN | 背面UTL-INからの信号 |
| STL1-STL4 | スチル 1 からスチル 4 |
| MATT1-MATT2 | カラーマット 1, 2 |
| WHITE | ホワイト信号 |
| COLBAR | 内蔵カラーバー信号 |

## 11-3-1. KEY MATT

MATT1、MATT2 のバスマット信号の他に、キーのみの MATT 信号を使用することができます。KEY MATT の色設定は各キーヤメニューまたは MATT メニューで行います。

① DSK、KEY1 または KEY2 メニューで KEY INSERT 行を選択します。
TYPE パラメータで MATT を選択します。

② コントロール F1 を回し INSERT MATT 行を選択します。

③ LUM, SAT, HUE を設定し、MATT の色を決めます。またはコントロール F5 を押してカラーパレットを表示して色を選択します。カラーパレットの使い方については「5-2. MATT」を参照してください。

KEY MATT を使用する場合は、キーリンク機能は使用できません。

# 11-4. キーの調整

## 11-4-1. TRANSPARENCY

キーの透明度が設定できます。

① DSK、KEY1 または KEY2 メニューを表示します。

② コントロール F1 を回して KEY SOURCE2 行を選択します。

③ コントロール F4 を回し TRANSP の数値を上げると、背景が透けて見えるようになります。

## 11-4-2. FAM の ON/OFF

キーソースとキーインサートに同じ形の信号を使用している場合は、FAM 項目を ON にすることでキーエッジの黒味を低減することができます。

① DSK、KEY1 または KEY2 メニューを表示します。

② コントロール F1 を回して KEY INSERT 行を選択します。

③ コントロール F4 を回し FAM の設定を ON に変更します。

## 11-4-3. クリップとゲイン

クリップとゲインで、キー信号の抜けと背景との合成具合が調整できます。キーヤメニューの GAIN および CLIP 項目で行います。
キーの抜けを調節する場合は、まずクリップを調整して、背景をカットするおおまかなキーレベルを決めます。次にゲインを調整してキーの縁部分のぼかし具合を調節します。再び、クリップを決め、ゲインを調整するという操作を繰り返し、画面を見ながらキーの合成具合を決めていきます。

① DSK、KEY1 または KEY2 メニューを表示します。

② コントロール F1 を回して KEY SOURCE2 行を選択します。

③ コントロール F2、F3 回し、GAIN、CLIP パラメータで調整します。

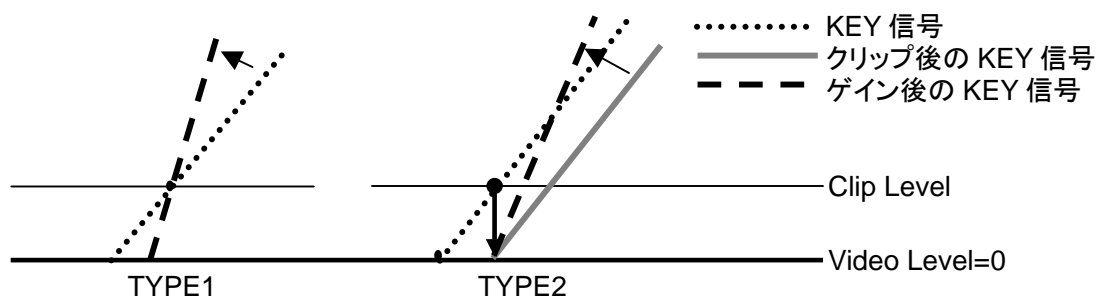
## 11-4-4. ゲインクリップ処理設定

キーヤのゲインクリップの処理タイプを設定することができます。

① メニューセレクト部で SHIFT ボタンを押して点灯させます。STATUS(SETUP)ボタンを押し、SETUP メニューを表示します。

② コントロール F1 を回して MU MODE を選択し、コントロール F1 を押すか、DOWN ボタンを押して SETUP - MU MODE メニューを表示します。

③ SETUP - MU MODE メニューで、コントロール F1 を回し KEYER 行を選択します。コントロール F3 を回し GAIN タイプを選択します。キーパッドの ENTER を押して確定します。

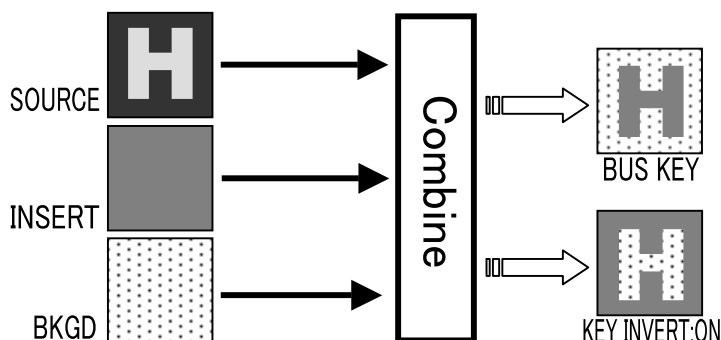
| GAIN タイプ | 内容 |
|---|---|
| TYPE1 | クリップ値を中心にゲインをかける（初期設定） |
| TYPE2 | クリップ値まで KEY 信号を切り取り、ゲインをかける |

SETUP - MU MODE メニューの KEYER 行の SET パラメータが INPUT（初期設定）に設定されている場合は、GAIN、CLIP、FAM の ON/OFF 設定はイベントメモリには保存されません。SETUP データと同じ扱いになります。キーヤメニューのデータとして保存する場合やイベントメモリに保存したい場合は、設定を INPUT から KEYER に変更してください。

# 11-5. マスクとインバート

## 11-5-1. キーとバックグランドの反転

キーのインバートを ON にするとキー画像とバックグランド画像とを反転させることができます。

① キーを作成し、DSK、KEY1 または KEY2 メニューを表示します。

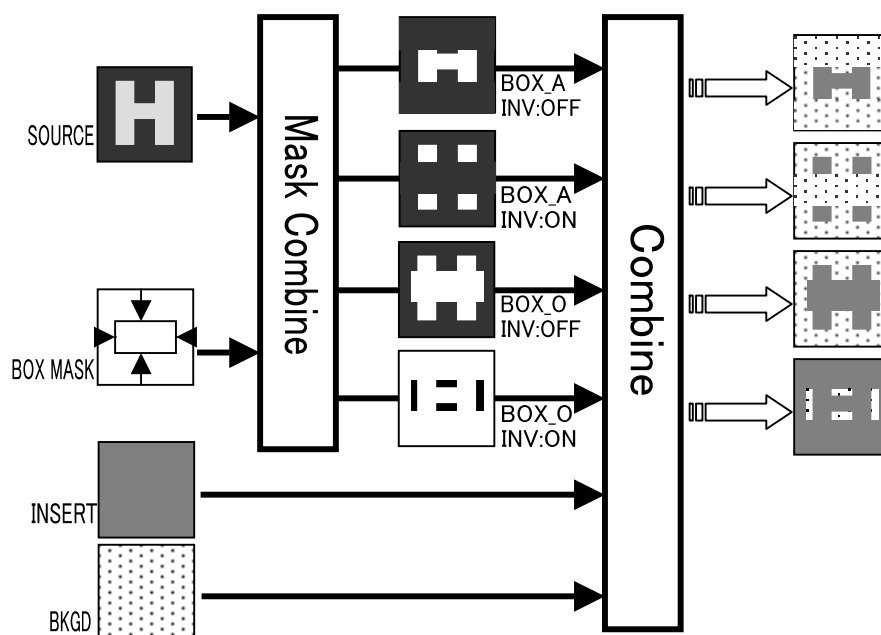
② KEY SOURCE1 行で INVERT を ON にします。

## 11-5-2. BOX マスク

キーをボックス状にマスクすることができます。また、反転させることにより、ボックス内側のキーを見えなくすることもできます。

① キーを作成し、DSK、KEY1 または KEY2 メニューを表示します。メニューセレクト部の SHIFT ボタンを押して点灯させ、DSK、KEY1 または KEY2 ボタンを押すと、直接マスク設定行へジャンプします。

② MASK TYPE 行で TYPE に BOX_A（AND）または BOX_O（OR）を選択します。
マスクタイプが BOX_A の場合は、キーソースとボックスマスクが重なった部分が使用されます。
BOX_O ではキーソースとボックスの両方の部分が使用されます。

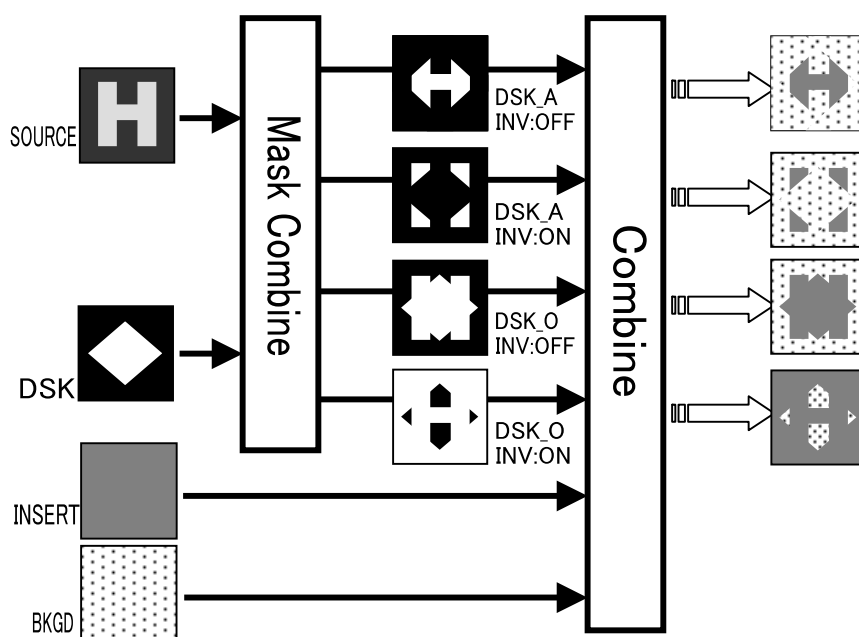
③ TOP/BOTTOM 行、LEFT/RIGHT 行で上下左右のマスク幅を設定します。

④ MASK INVERT を ON にすると、BOX マスクを反転させることができます。

## 11-5-3. DSK マスク（オプション）

BOX マスクの代わりに DSK のキー信号をマスクとして使用します。オプションの KEY1、KEY2 で使用できます。また、DSK マスクを反転させることもできます。

① キーを作成し、KEY1 または KEY2 メニューを表示します。メニューセレクト部の SHIFT ボタンを押して点灯させ、KEY1 または KEY2 ボタンを押すと、直接マスク設定行へジャンプします。

② MASK TYPE 行で TYPE に DSK_A（AND）または DSK_O（OR）を選択します。
DSK_A の場合は、キーソースと DSK マスクが重なった部分が使用されます。
DSK_O ではキーソースと DSK の両方の部分が使用されます。

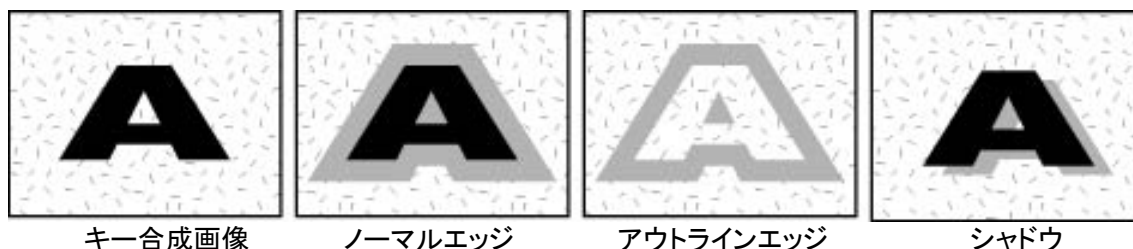
③ MASK TYPE 行 INVERT を ON にすると、DSK マスクを反転させることができます。

# 11-6. キーのエッジとシャドウ（オプション）

作成したキーにエッジやシャドウを追加することができます。エッジは、通常のエッジとアウトラインエッジの 2 種類が使用でき、エッジの幅、透明度、色が設定できます。シャドウは ON に設定すると、ぼかし具合、透明度、色の設定ができます。エッジ、シャドウは別々に色が設定できます。KEY1、KEY2 で使用できます。

キー合成画像

ノーマルエッジ

アウトラインエッジ

シャドウ

■ **エッジをつける（KEY1 の場合）**

① メニューセレクト部の EDGE1(SHADOW1)または EDGE2(SHADOW2)ボタンを押します。KEY1 または KEY2 メニューが表示され、EDGE 設定行へジャンプします。

② コントロール F1を回し EDGE STS 行を選択します。コントロール F2を回し TYPE を NORMAL または O_LINE に設定します。NORMAL を設定するとキーにエッジが追加されます。O_LINE に設定すると、キーのアウトラインのみが表示されます。

③ WIDTH で幅、SOFT でエッジのぼかし具合を、TRANSP で透明度を設定します。

④ コントロール F1を回し EDGE POS 行を選択し、エッジの位置を設定します。（Opt1, 2 Ver.7.0 以降）

⑤ コントロール F1を回し EDGE COLOR 行を選択し、エッジの色を設定します。

■ **シャドウをつける**

① メニューセレクト部の SHIFT ボタンを押して点灯させます。EDGE1(SHADOW1)または EDGE2(SHADOW2)ボタンを押します。KEY1またはKEY2メニューが表示され、SHADOW設定行へジャンプします。

② コントロール F1を回し SHADOW 行を選択します。コントロール F4を回し SELECT 設定を ON に変更します。

③ コントロール F2、F3を回し POS X、POS Y で位置を設定します。

④ コントロール F1を回し SHADOW STS 行を選択します。SOFT でシャドウエッジのぼかし具合を、TRANSP で透明度を設定します。

⑤ コントロール F1を回し SHADOW COL 行を選択し、シャドウの色を設定します。

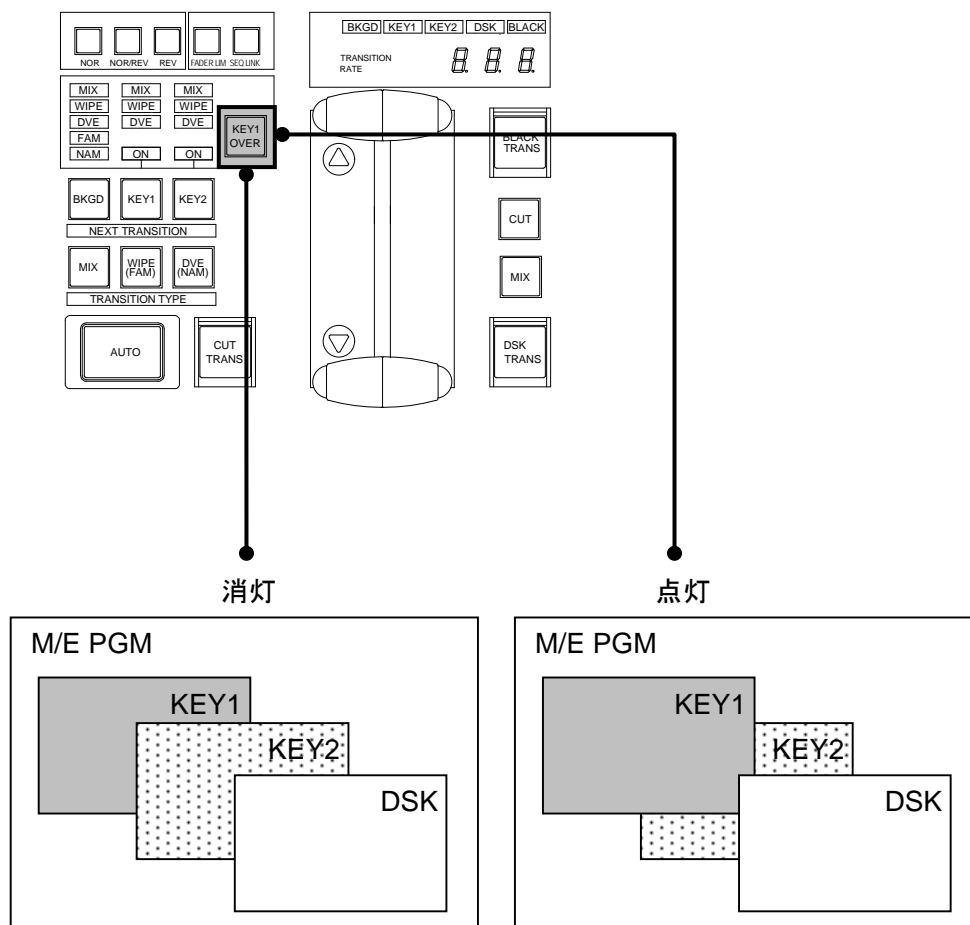
SHADOW POS Y 項目を 4 以下に設定した場合は、シャドウはキーより 1 フレーム遅延して出力されます。早い動きのあるキーを使用し、SHADOW POS X 項目を-12～12、POS Y 項目を-6～6 の範囲内で設定したい場合は、EDGE の POS XY 項目を使用してください。こうすることで遅延が避けられます。

## 11-7. プライオリティの切換（オプション）

KEY1 と KEY2 のみプライオリティの変更が可能です。DSK は最上位のレイヤーに固定されています。

■　**KEY1 と KEY2 のプライオリティを変更する**

① トランジション部にある KEY1 OVER ボタンを押して点灯させます。これによって KEY1 が KEY2 の上のレイヤーへ移動します。

② KEY2 を KEY1 の上のレイヤーへ移動させるときは KEY1 OVER を押して消灯させます。

# 11-8. キーヤ設定情報のコピー、スワップ

KEY1、KEY2、DSK 間では設定情報をコピーしたり、入れ換え（スワップ）したりできます。以下の 2 つの操作方法があります。

■ **USER ボタンを使用する**

① USER ボタン（1～8）のいずれかに KEYER COPY 機能または SWAP 機能をアサインします。（「4-3-3. ユーザーボタン」参照）

② KEYER COPY（または SWAP）機能の USER ボタンを押してポップアップを表示させます。USER ボタンが赤点灯します。

③ コピー (スワップ) 元のキーヤを選択します。キーパッドを押して選択してください（下図参照）。

| キーパッド | コピー元 | コピー先 |
|---|---|---|
| 7 | KEY1 | - |
| 4 | KEY2 | - |
| 1 | DSK | - |
| 9 | - | KEY1 |
| 6 | - | KEY2 |
| 3 | - | DSK |

④ コピー (スワップ) 先のキーヤを選択します。キーパッドを押して選択してください（上図参照）。コピー先のボタンを押すと、KEYER COPY（または SWAP）機能の USER ボタンが赤点滅します。キーパッドの ENTER が緑点灯します。

⑤ ENTER を押します。ブザーが鳴り、コピー (スワップ) が実行されます。

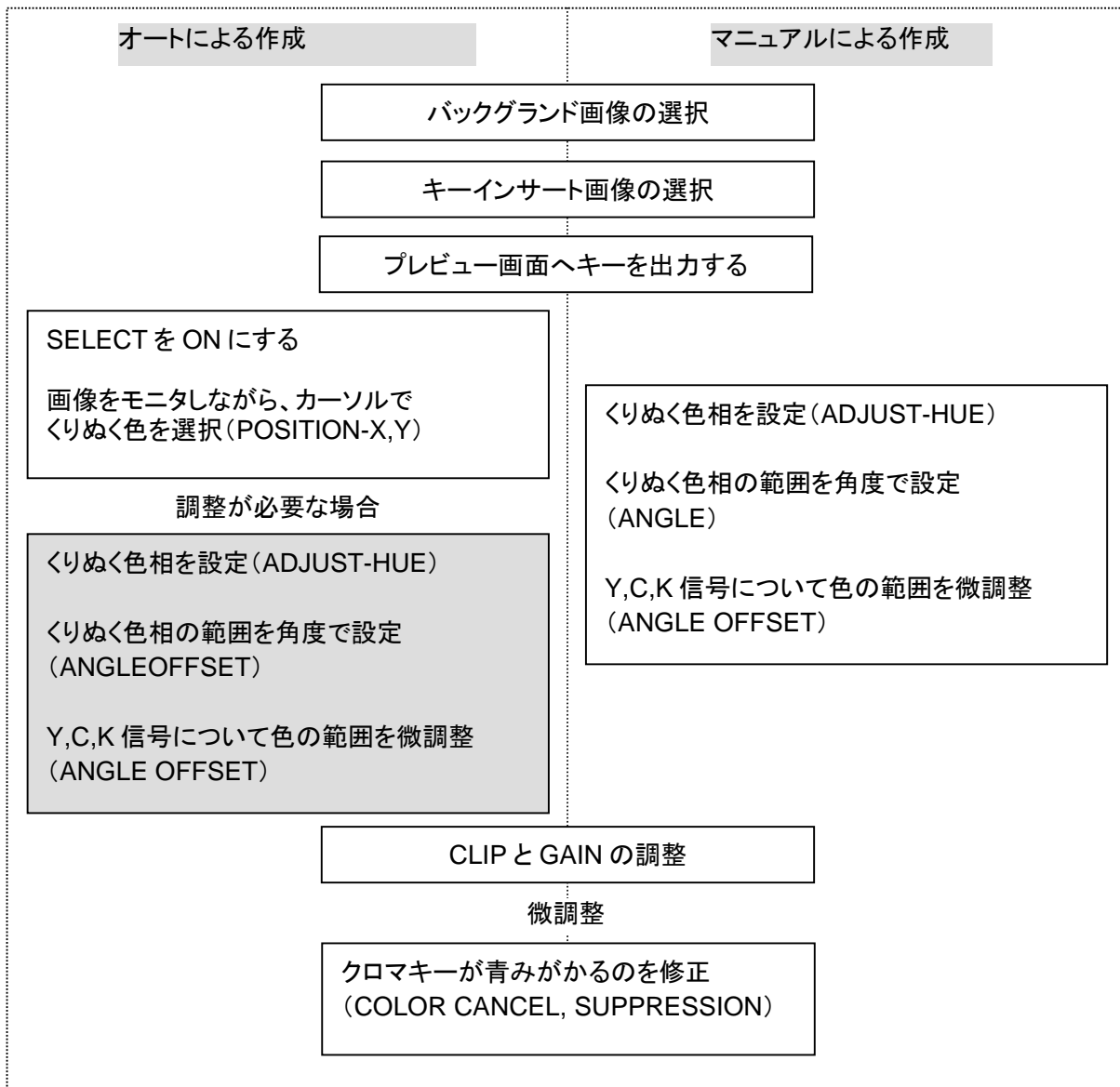
コピー元、コピー先、クロスポイント設定に問題があるときは、ENTER は点灯しません。
キーヤのクロスポイント情報をコピー (スワップ) したくない場合は、ENTER を押す前に、キーパッドの SHIFT を押して消灯させます。

■ **メニューボタンを使用する（コピーのみ）**

① コピー元のメニューボタン（KEY1、KEY2、DSK）を長押しします。

② コピー元のメニューボタンを押したまま、コピー先のメニューボタン（KEY1、KEY2、DSK）を押します。ブザーが鳴り、コピーが実行されます。

# 12. クロマキー

通常のキーはビデオ信号の輝度成分からキー信号を作るのに対し、クロマキーは、クロマ成分から色相差を用いてキー信号を作りだし、別の画像にキーで合成する手法です。主に人物などの動きのある被写体を合成する際に用いられます。たとえば、バックグランドの CG 画像の前に人物を配置する場合は、まず人物をブルーバックなどの背景に立たせます。背景のブルーの色を検出して人物部分だけをくりぬいたキー信号を作ります。このキー信号でバックグランド画像をきりぬき、そこへ人物部分をはめ込みます。
クロマキーが使用できるのは、オプションの KEY1、KEY2 のみです。
クロマキー作成および調整の手順はおおよそ次のとおりです。

# 12-1. クロマキーの作成

ここでは、KEY1 を使ってオートクロマキー機能でクロマキーを作成し、CHROMAKEY メニューで調整する操作例を紹介します。

## 12-1-1. オートクロマキー

① バックグランドとなる信号を選択します。

② BUS SELECT 部で KEY1 ボタンを押します。AUX/KEY バス部からクロマキーに使用する信号を選択します。または、KEY1 メニューからキーを作成する信号を選択します。信号の選択方法については「11-2 バスキーの作成」を参照してください。

③ メニューセレクト部で KEY1 ボタンを押し KEY1 メニューを表示します。SOURCE1 行でコントロール F2 を回し TYPE を CHR に設定します。

CHR を選択すると、このメニュー内の INVERT, GAIN, CLIP は使用できません。

④ NEXT TRANSITION 部で KEY1 ボタンを押し、プレビュー画面にKEY1 を出力します。

⑤ コントロール F1 を回し AUTO-CK 行を選択します。コントロール F4 を回し SELECT を ON に変更して、オートクロマキー機能を有効にします。

⑥ プレビュー画面の前面に KEY1 が表示され、くりぬく色を指定する十字カーソルが現れます。プログラム画面にも十字カーソルを表示する場合は、CK-TYPE 行で PGM を ON にします。ジョイスティック部にある AUTO CK ボタンを押して点灯させるか、AUTO-CK 行を選択し、ジョイスティック部の MENU ボタンを押して点灯させます。

⑦ KEY1 メニューの AUTO-CK 行 POS X、POS Y に、現在の座標が表示されます。ジョイスティックを前後左右に動かして、くりぬく色をの上に十字カーソルをもっていきます。（このときジョイスティック部の X、Y ボタンが消灯しているときは、押して点灯させてからジョイスティックを操作してください。）
位置を微調整する場合は、コントロール F2、F3 回して、メニュー画面で POS X、POS Y へ直接数値を入力します。

⑧ ジョイスティックを左に回すと（このときジョイスティック部の Z ボタンが消灯しているときは、押して点灯させてからジョイスティックを操作してください。）、指定した色がくりぬかれ、クロマキーが作成されます。メニュー画面、AUTO-CK 行の SELECT を OFF にしても、指定した色がくりぬかれ、クロマキーを作成することができます。

色を選択するときは、より濃く、より暗い部分を指定してください。後の調整が楽にできます。

## 12-1-2. クロマキーの調整

クロマキーの自動生成で望ましいキーが得られなかった場合は、次のような調整を行ってください。

■ **エッジ調整**

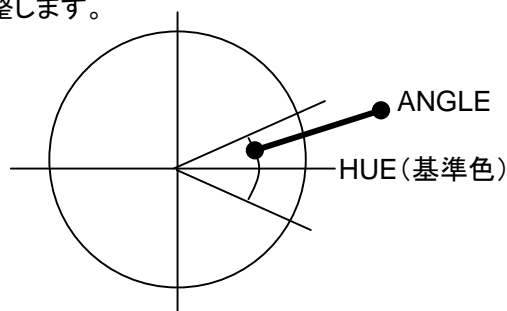
キーの輪郭がぎこちない場合などに、キーの輪郭を微調整します。KEY1 または KEY2 メニューを押してメニューを開きます。コントロール F1 を回して CK-EDGE 行を選択します。コントロール F2 を回して POS で設定します。または LEFT（コントロール F3）/RIGHT（コントロール F4）を使って左右個別に設定します。

| パラメータ | 内容 | 設定範囲 |
|---|---|---|
| POS | キー処理を行う位置を右または左に移動します | -3~3 |
| LEFT | キー処理を行う右側の位置を広くまたは狭くとります。 | 0~3 |
| RIGHT | キー処理を行う左側の位置を広くまたは狭くとります。 | 0~3 |

■ **クリップとゲイン**

KEY1、KEY2 メニューでコントロール F1 を回して MANU ADJUST 行へ移動します。コントロール F2、F3 を回して CLIP と GAIN パラメータで、通常のキーと同様にキー信号の抜けと背景との合成具合を調整します。

■ **クロマアングル**

KEY1、KEY2 メニューでコントロール F1 を回して ANGLE 行へ移動します。コントロール F2 を回して ANGLE パラメータで、くりぬく色相の幅が決められます。くりぬく色が均一でない場合は、このアングルを広く取って調整します。ANGLE 行の Y-LV（F3），C-LV（F4），K-LV（F5）パラメータでくりぬく色を微調整します。

■ **カラーキャンセルとサプレッション**

フォアグランドの画像で対象物に背景色（通常は青）が映り込んで、合成した際に対象物が青みがかって見える場合があります。このような場合は、カラーキャンセル機能を使います。
コントロール F1 を回して SUPPRESSION 行へ移動し、F5 で COL CAN パラメータを ON（初期設定）にします。ON に設定すると背景色がブラックになりフォアグランドへの背景色の映り込みを抑えることができます。
COLOR CANCEL が ON の場合に、信号ごとに映り込みのレベルを調整することができます。SUPPRESSION 行の Y-LV（F2），C1-LV（F3），C2-LV（F4）で調整します。

# 13. カラーコレクション（オプション）

HVS-1000CC カラーコレクタ、HVS-KYCC カラーコレクタは HVS-1000HS が対応している HD SDI 及び SD SDI 信号に対応したマルチレートカラーコレクタです。

## 13-1. カラーコレクション機能

- HD SDI（マルチフォーマット）及び SD SDI（マルチビットレート）の入出力信号対応（HVS-1000HS がサポートする全てのフォーマットに対応）
- 最大 4CH に適用可能（M/E バス用 2CH、KEYER 用 1CH×2）
- A／B、Effect BKGD、KEY1、KEY2、DSK バスにそれぞれアサイン可能
- ビデオレベル、クロマレベル、クロマ位相、セットアップレベル調整
- ホワイトレベル、ブラックレベル、ガンマレベルについて、RGB 個別調整およびグループ調整
- カラーコレクションモードには、バランス、ディファレンシャル、セピアが選択可能
- クリップモードには YPbPr、RGB が選択可能
- HVS-1000HS のイベントメモリ、シーケンス機能に保存可能
- ユーザーボタンにアサイン可能

## 13-2. カラーコレクタ仕様

HVS-1000 シリーズでは、オプションで HVS-1000CC が 1 つ、HVS-KYCC が 2 つ実装可能で、カラーコレクションチャネルが最大 4 つ使用できます。HVS-KYCC はキーヤ用のスロットにインストールされ、HVS-1000CC が実装されていないと使用できません。各仕様は次のようになります。

| カラーコレクタ | HVS-1000CC | HVS-KYCC | |
|---|---|---|---|
| チャネル | | CH1 | CH2 |
| チャネル数 | 2 | 1 | 1 |
| アサイン可能バス | M/E、EFFECT BG、DSK<br>AUX1-4 | KEY1 | KEY2 |
| アサイン方式 | 出力バス、入力信号、バスボタン | 出力バス、入力信号、バスボタン | |
| プロセスコントロール | Y レベル、C レベル、<br>クロマ位相、Setup レベル | Y レベル、C レベル、<br>クロマ位相、Setup レベル | |
| カラーコレクション | RGB White/Black/Gamma | RGB White/Black/Gamma | |
| クリップ機能 | YPbPr、RGB | YPbPr、RGB | |

内部マット信号（MATT CLIP メニューで調整してください。）、内部カラーバー信号等の内部発生信号には適用できません。

# 13-3. カラーコレクタ操作手順

カラーコレクタは、カラーコレクションメニューで設定します。メニューセレクト部の OPT SEL ボタンを押し、COLOR CORRECTION メニューへアクセスします。

| 手順 | 行 | 参照 |
|---|---|---|
| カラーコレクションチャネルを選択<br>（CHAN） | CONTROL 行 | 「13-4」参照 |

↓

| 手順 | 行 | 参照 |
|---|---|---|
| チャネルにアサインする信号（バス）を選択<br>（TYPE, SELECT） | CONTROL 行 | 「13-4」参照 |

↓

| 手順 | 行 | 参照 |
|---|---|---|
| カラーコレクションチャネルを有効にする<br>（ENABLE を ON） | CONTROL 行 | 「13-4」参照 |

↓

| プロセスコントロール | 行 | 「13-5」参照 |
|---|---|---|
| ルミナンスレベル(Y LEVEL) | PROC CTRL1 行 | |
| クロマレベル(C LEVEL) | PROC CTRL1 行 | |
| クロマ位相 (C PHASE) | PROC CTRL1 行 | |
| ビデオレベル (V LEVEL) | PROC CTRL2 行 | |
| ブラックレベル (BLACK) | PROC CTRL2 行 | |

↓

| カラーコレクション | | | 行 | 「13-6」参照 |
|---|---|---|---|---|
| モード選択 (CC MODE) | | | CC MODE 行 | |
| BALANCE | DIFFERENTIAL | SEPIA | | |
| RGB WHITE レベル | | | WHITE LEVEL 行 | |
| RGB BLACK レベル | | | BLACK LEVEL 行 | |
| RGB GAMMA レベル | | | GAMMA LEVEL 行 | |
| RGB GAMMA カーブ | | | CC MODE 行 | |
| | | SAT | CC MODE 行 | |
| | | HUE | CC MODE 行 | |

↓

| クリップ補正 | | 行 | 「13-7」参照 |
|---|---|---|---|
| モード選択(CLIP MODE) | | CLIP 行 | |
| YPbPr | RGB | | |
| Y WHITE レベル | | YPbPr 行 | |
| Y BLACK レベル | | YPbPr 行 | |
| C WHITE レベル | | YPbPr 行 | |
| | WHITE レベル | RGB 行 | |
| | BLACK レベル | RGB 行 | |

INIT パラメータを使用すると、プロセスコントロール（PROC）、カラーコレクション（CC）、クリップ補正（CLIP）毎に初期化できます。

## 13-4. カラーコレクションチャネルのアサイン

各カラーコレクションチャネルには、次のようにして信号（バス）をアサインします。

① メニューセレクト部の OPT SEL ボタンを押し、COLOR CORRECTION メニューへアクセスします。コントロール F1 を回し、CONTROL 行を選択します。

② コントロール F2 を回し、各カラーコレクションチャネルを CHAN 項目で選択します。4 チャネル実装している場合は CH1、CH2、KEY1、KEY2 から選択します。

③ 選択した各カラーコレクションチャネルにアサインする信号を選択します（下表参照）。まず、コントロールタイプ（TYPE）を、出力バス (BUS) 、入力信号 (INPUT) 、M/E バスボタン (BUTTON) から選択します。次にアサインする信号を SELECT 項目で選択します。

| TYPE 設定 | 内容 |
|---|---|
| BUS | バス固定で信号を選択します。選択したバスでは、どのクロスポイントでもカラーコレクション機能が有効になります。 |
| INPUT | 入力固定で信号を選択します。選択した入力信号は、どのバスボタンにアサインしてもカラーコレクション機能が有効になります。 |
| BUTTON | バスボタン固定で信号を選択します。選択したバスボタンは、どの入力信号でもカラーコレクション機能が有効になります。 |

| TYPE 設定 | SELECT 設定 | |
|---|---|---|
| | HVS-1000CC | HVS-KYCC |
| BUS | PGM（A-BUS）*、PST（B-BUS）*、EFFECT BG、DSK、AUX1～4 | KEY1 または KEY2 固定 |
| INPUT | IN01～IN16、UTL IN、STIL1～4 | IN01～IN16、UTL IN、STIL1～4 |
| BUTTON | BLACK、WHITE、BUTTON1～16 MATT1、MATT2 | BLACK、WHITE、BUTTON1～16 MATT1、MATT2 |

INPUT または BUTTON を選択した場合は、設定は全バス共通になります。HVS-1000CC、HVS-KYCC が同じ設定を使用します。設定が重複した場合は、次のプライオリティで有効になります。BUS＞BUTTON＞INPUT

* SYSTEM-BUS CONTROL の BUS TYPE 設定が P/P の場合は PGM/PST、A/B の場合は A-BUS/B-BUS の選択になります。PGM/PST にアサインした場合は、端点でフリップフロップしますので、注意してください。

④ コントロール F5 を回し、ENABLE を ON にして、各カラーコレクションチャネルを有効にします。

⑤ アサインした信号に対して、プロセスコントロール、カラーコレクション、クリップ補正を行います。アサインした信号に波形モニタ／ベクトルスコープを接続し、信号をチェックしながら調整を行います。また、SDI モニタを使用して、調整前と調整後の信号を比較しながら設定を行ってください。

ユーザーボタンに信号のアサイン機能を持たせることもできます。コントロールタイプが INPUT または BUTTON の場合に使用できます（「13-8 ユーザーボタンによる信号のアサイン」参照）。

# 13-5. プロセスコントロール

プロセスコントロールの設定は次のように行います。

① 「13-4 カラーコレクションチャネルのアサイン」を参照して、調整する信号をアサインします。

② コントロール F1 を回して PROC CTRL1 行または PROC CTRL2 行へ移動します。

③ F2 ～ F4 を使用して、以下のパラメータを調整します。

| パラメータ | 内容 | 初期値 | 設定範囲 |
|---|---|---|---|
| Y LEVEL | ルミナンスレベルの調整 | 100% | 0% ~ 200% |
| C LEVEL | クロマレベルの調整 | 100% | 0% ~ 200% |
| C PHASE | クロマ位相の調整 | 0 | -179 ~ 180 |
| VIDEO LEVEL | ビデオレベルの調整 | 0% | 0% ~ 200% |
| BLACK LEVEL | セットアッププレベルの調整 | 0 | -150～150 |

# 13-6. カラーコレクション

カラーコレクションの設定は次のように行います。

① 「13-4 カラーコレクションチャネルのアサイン」を参照して、調整する信号をアサインします。

② コントロール F1 を回して CC MODE 行へ移動します。

③ コントロール F2 を回し、SELECT でカラーコレクションモードを BAL（BALANCE）、DIF（DIFFERENTIAL）、SEPIA（セピア）から選択します。BALANCE モードと DIFFERENTIAL モードの違いについては「13-6-1 BALANCE モードと DIFFERENTIAL モード」を参照してください。

＜BAL または DIF 選択時＞

a） F3 でガンマカーブが選択できます。

b） F1 で GAMMA LEVEL 行、WHITE LEVEL 行、BLACK LEVEL 行のいずれかを選択します。

c） RGB をグループ調整する場合は F5 を使用します。RGB を個別に調整する場合は F2 ～ F4 を使用します。

| パラメータ行 | パラメータ | 内容 | 初期値 | 設定範囲(単位) |
|---|---|---|---|---|
| CC MODE | G CURVE | ガンマカーブの選択 | CENTER | CENTER, BLACK, WHITE |
| GAMMA LEVEL | GRP_ADJ | RGB グループレベル調整 | 100% | 0% ~ 200% |
| | R / G / B | RGB 個別レベル調整 | | |
| WHITE LEVEL | GRP_ADJ | RGB グループレベル調整 | 100% | 0% ~ 200% |
| | R / G / B | RGB 個別レベル調整 | | |
| BLACK LEVEL | GRP_ADJ | RGB グループレベル調整 | 100% | 0% ~ 200% |
| | R / G / B | RGB 個別レベル調整 | | |

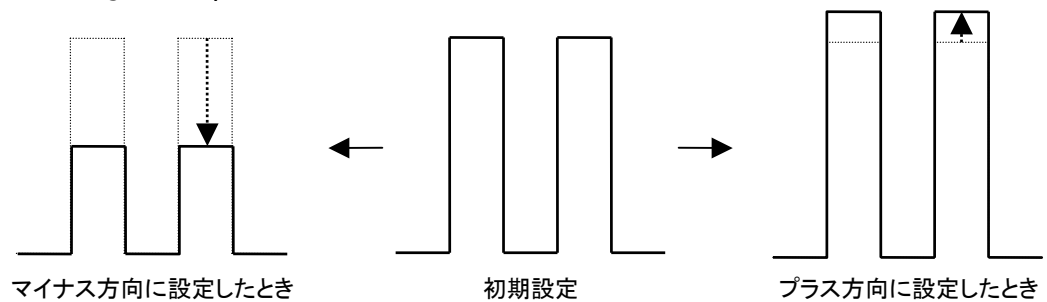
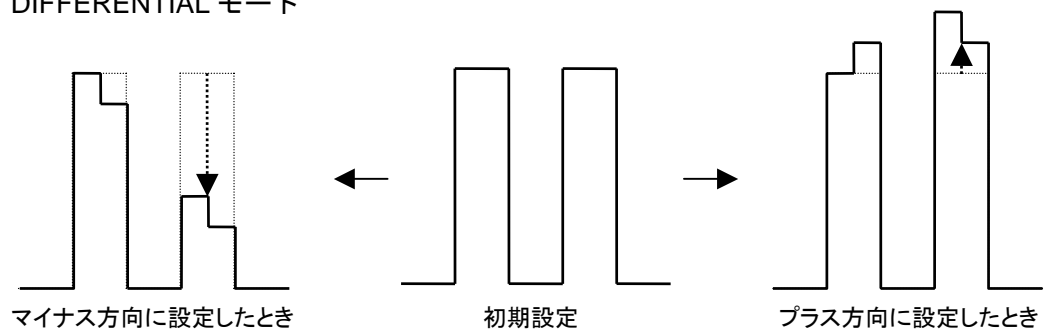
＜SEPIA 選択時＞

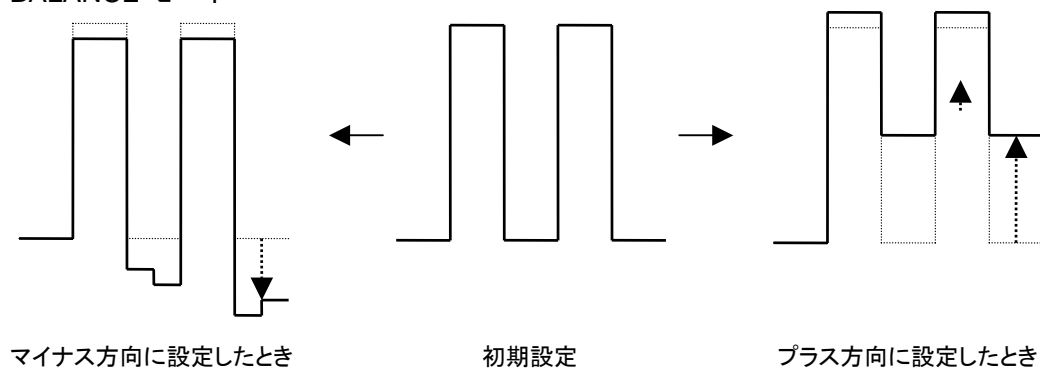
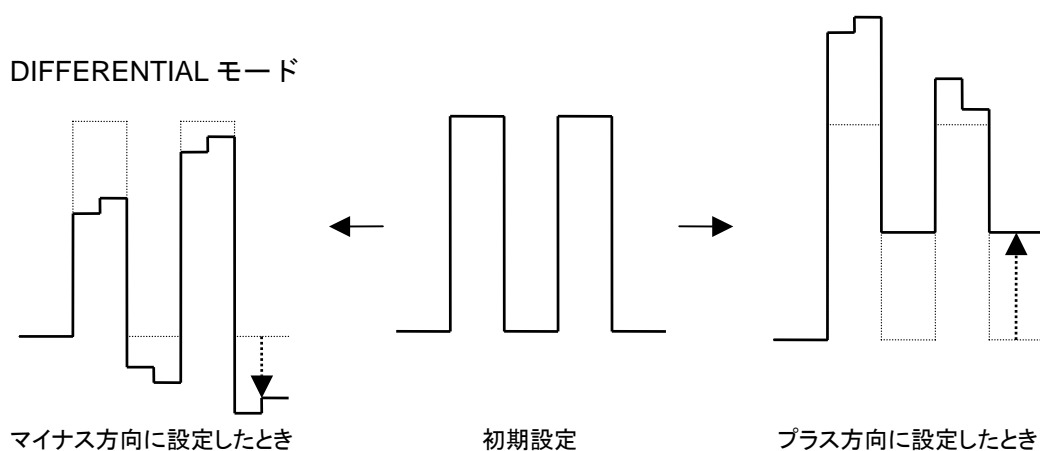
a） F4、F5 を使って SAT および HUE のレベルを調整します。

| パラメータ行 | パラメータ | 内容 | 初期値 | 設定範囲(単位) |
|---|---|---|---|---|
| CC MODE | SAT | SATURATION レベル調整 | 25 | 0 ~ 100 |
| | HUE | HUE 調整 | -160 | -179 ~ 180 |

## 13-6-1. BALANCE モードと DIFFERENTIAL モード

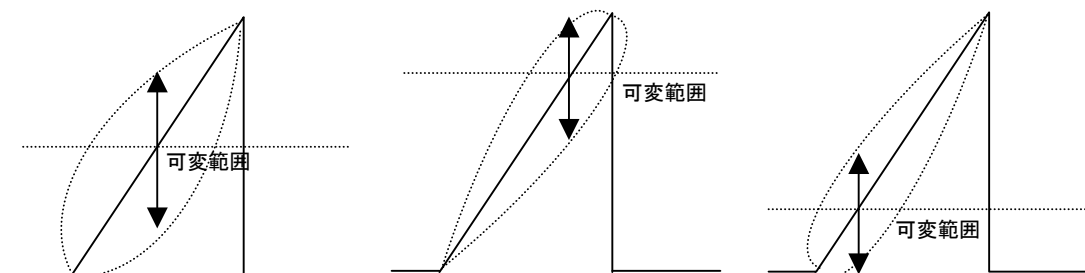
100%カラーバー信号を使用し、波形モニタで観測した場合の変化を、BALANCE モードと DIFFERENTIAL モードで図解します。下図はR軸の例ですが、G 軸、B 軸についても同様に動作します。

（1）WHITE レベルを動かした場合（R軸）、下図のように動作します。

ベクトルスコープで観測すると、RGB の各軸でプラス側の領域における変化の仕方が違います。

（2）BLACK レベルを動かした場合（R 軸）、下図のように動作します。下図は R 軸の例ですが、G 軸、B 軸についても同様に動作します。

## 13-6-2. ガンマカーブ

Gamma Curve では、ガンマ補正の中心値を次の 3 種類から選択することができます。

| | |
|---|---|
| CENTER | ガンマカーブの 50%近傍を中心に補正処理を行います。 |
| WHITE | ガンマカーブの 75%近傍を中心に補正処理を行います。 |
| BLACK | ガンマカーブの 25%近傍を中心に補正処理を行います。 |

50%　CENTER に設定した場合（初期値）　75%　WHITE に設定した場合　25%　BLACK に設定した場合

ガンマカーブ補正概略図

# 13-7. クリップ補正

クリップ補正は次のように行います。

① 「13-4 カラーコレクションチャネルのアサイン」を参照して、調整する信号をアサインします。

② コントロール F1 を回し、CLIP 行へ移動します。

③ コントロール F1 を回し、TYPE 項目で、クリップモードに YPbPr または RGB を選択します。YPbPr モードと RGB モードとの違いについては、「13-7-1 YPbPr モードと RGB モード」を参照してください。

＜YPbPr 選択時＞
YPbPr CLIP 行で F2～F4 を使って、下記の各パラメータを調整します。

| パラメータ | 内容 | 初期値 | 設定範囲(単位) |
|---|---|---|---|
| Y LEVEL | Y 信号の WHITE レベルクリップ | 109% | 50% ~ 109% |
| C LEVEL | C 信号の WHITE レベルクリップ | 111% | 50% ~ 111% |
| BLACK | BLACK レベルクリップ | -7% | -7% ~ 50% |

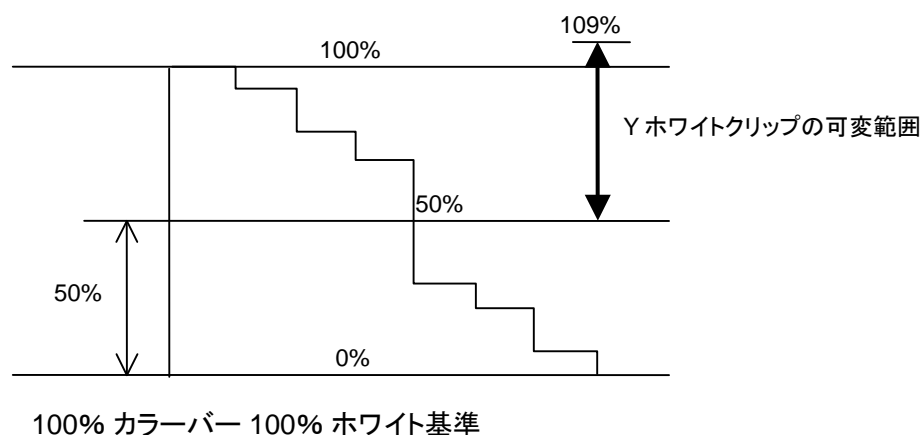
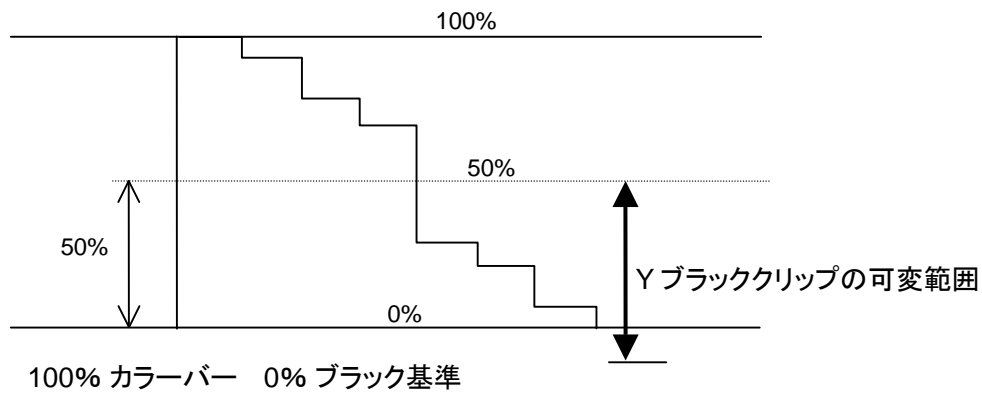
＜RGB 選択時＞
RGB CLIP 行で F2～F3 を使って、下記の各パラメータを調整します。

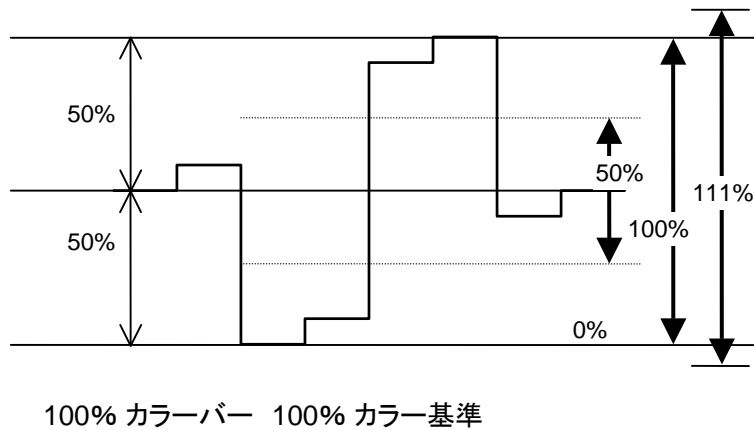
| パラメータ | 内容 | 初期値 | 設定範囲(単位) |
|---|---|---|---|
| WHITE CLIP | WHITE レベルクリップ | 300% | 50% ~ 300% |
| BLACK CLIP | BLACK レベルクリップ | -200% | -200% ~ 50 % |

## 13-7-1. YPbPr モードと RGB モード

（1）YPbPr モード
YPbPr モード時のレベル表示と信号レベルは以下のようになっています。

(a) Y ホワイトクリップレベル
可変範囲 50～109%（初期値 109%）

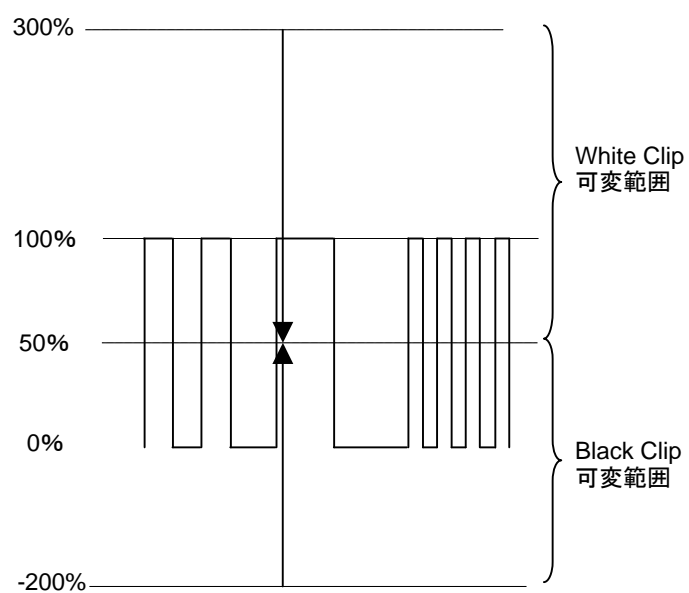
100% カラーバー 100% ホワイト基準

(b)　Y ブラッククリップレベル
　　可変範囲-7%～50%（初期値-7%）

(c)　C ホワイトクリップレベル
　　可変範囲 50～111%（初期値 111%）

100% カラーバー　100% カラー基準

(2)　RGB モード

RGB クリップモードを選択すると、HVS-1000HS は、入力信号の YPbPr 信号を内部で RGB 信号に変換します。内部で変換された RGB 信号は、設定した RGB White Clip 値以上の信号が出力されないように内部でクリップ処理をされます。同様に、設定した RGB Black Clip 以下の信号が出力されないように内部でクリップ処理をされます。

クリップ処理された RGB 信号は、再度 YPbPr 信号に変換されます。このクリップ調整は、RGB ガマットエラーを処理するために使用します。

| **注意** | プロセスコントロール（Y LEVEL / C LEVEL / C PHASE / V LEVEL / BLACK）は、RGB クリップの後段で処理されます。 |
|---|---|

WHITE クリップと BLACK クリップの可変範囲は次のようになります。

RGB クリップ補正概略図

# 13-8. ユーザーボタンによる信号のアサイン

カラーコレクションチャネルの信号アサイン機能をユーザーボタンに割り当てることができます。カラーコレクションタイプが INPUT または BUTTON タイプの場合に使用できます。BUS タイプでは使用できません。信号のアサインには KEY/AUX バスボタンを使用します。

## 13-8-1. カラーコレクションチャネルの割り当て

次のようにして、ユーザーボタンに、カラーコレクションチャネルを割り当てます。

① メニューセレクト部で SHIFT ボタンを押して点灯させます。

② STATUS(SETUP)ボタンを押して、SETUP メニューを開きます。

③ コントロール F1 を回して、9 番目の FREE ASSIGN を選択します。コントロール F1 を押すか DOWN ボタンを押します。FREE ASSIGN メニューが表示されます。

④ コントロール F1 を回して、使用したいユーザーボタンを選択します。選択されたユーザーボタンが緑点滅します。

⑤ コントロール F2 を回して、TYPE の項目で FUNC を選択し、F2 を押して確定します。

⑥ コントロール F3 を回して、割り当てたいカラーコレクションチャネルを選択します。

| FUNC 設定 |
| --- |
| CC1 SELECT（INPUT/BUTTON） |
| CC2 SELECT（INPUT/BUTTON） |
| CC KEY1 SELECT（INPUT/BUTTON） |
| CC KEY2 SELECT（INPUT/BUTTON） |

ユーザーボタンをダブルクリックすると、カラーコレクションメニューが開きます。

## 13-8-2. 信号の選択

① カラーコレクションチャネルをアサインしたユーザーボタンを押して点灯させます。KEY/AUX バス列のバスボタンが消灯します。

② AUX/KEY ボタン列でカラーコレクションチャネルにアサイン使用する信号を選択します。
カラーコレクションのコントロールタイプが INPUT の場合は入力信号に、BUTTON の場合はバスボタンにアサインされます。M/E バス、KEY/AUX バスで有効になります。

# 14. スチル

スチルとは、出力映像信号等の 1 画面を切り取ってメモリへ保存し、入力素材として利用できるようにするものです。4 つのスチル画像を保存し使用することができます。これらのスチル画像を M/E バスに割り当てることによって、キーソース、キーインサート、PGM、PST、AUX 出力として利用することができます。保存されたスチル画像は、CF カードで保存／読み込みが可能です。詳しくは「17 ファイル操作.」を参照してください。

## 14-1. スチルの保存

① PREV または PGM 出力で、スチル画像に保存する映像を作成します。

② メニューセレクト部の STILL（FILE）ボタンを押して STILL メニューを表示します。

③ コントロール F1 を回して SIGNAL 行を選択します。コントロール F2 を回し、SIGNAL で、保存する画像の出力を PGM、CLN、PRV、AUX1~AUX4、XAUX1~XAUX4、DVE KEY から選択します。

④ XAUX1 ~ XAUX4 を選択した場合は、STORE 行の STILL1 ~ STILL4 で取り込みたい入力をそれぞれ選択することができます。下記の信号が選択できます。

| パラメータ | 信号の説明 |
|---|---|
| BLAK, IN01~IN16, STL1~STL4, MATT1, MATT2, PGM, PRV, CLN | ノーマル出力 |

⑤ コントロール F1 を回し STILL TYPE 行を選択します。各 STILL の保存タイプを FRAME、ODD、EVEN から選択します。

⑥ コントロール F1 を回し STORE 行へ戻ります。コントロール F2（または F3、F4、F5）を押し、STILL1、（または STILL 2、STILL 3、STILL4）へ保存します。ピーッと音が鳴り、スチル画像が保存されます。

F1 ~ F5 のコントロールボタンを押すときは、1 秒以内に軽く押してください。

## 14-2. バスへのアサイン

スチルは、入力信号と同様に M/E バスに割り当てることができます。

① メニューセレクト部で SHIFT ボタンを押して点灯させます。STATUS(SETUP)ボタンを押して、SETUP トップメニューを表示します。

② コントロール F1 を回して、BUTTON XPT を選択します。コントロール F1 を押すか、DOWN ボタンを押して SETUP-BUTTON XPT メニューを表示します。SETUP-BUTTON XPT メニューでコントロール F1 を回して、割り当てたいバスボタンを選択します。

③ 同じ行の SIGNAL パラメータで、コントロール F2 を回し、使用するスチル画像、STIL1-STIL4 のいずれかを選択します。キーパッドの ENTER を押して確定します。

# 15. イベントメモリ

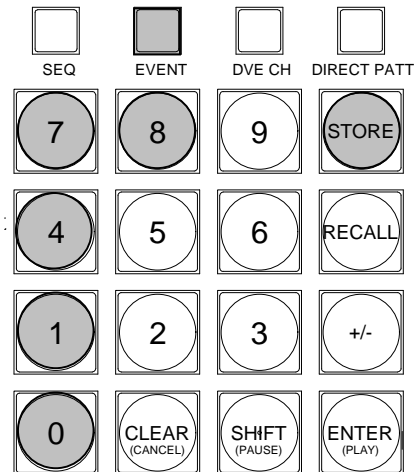
イベントとは、オペレーションパネルの設定状態のデータです。このイベントをデータとして保存し、必要なときに呼び出すことができます。この機能を使うことによって、同じ設定状態を瞬時に再現ことができます。イベントメモリには 0～199 番まで 200 のイベントが保存できます。

## 15-1. イベントの保存

① キーパッド上にある EVENT ボタンを押します。EVENT ボタン、キーパッドのテンキー、STORE、RECALL ボタンが点灯します。

② STORE ボタンを押します。メニュー画面にイベントメモリメニューが表示されます。メニューにイベントの保存状態の一覧が、100 パターン表示されます。別の 100 パターンを選択する場合は、キーパッドの SHIFT ボタンを押して切り換えます。

③ 0～9 のボタンを使って、登録したいイベント番号を入力し、ENTER を押して確定します。

④ PGM 出力画面を登録したい状態にします。各バス情報を保存するかどうかの個別設定ができます。保存する場合はボタンを点灯させます。



| キーパッド | イベントに保存される情報 | メニューボタン | イベントに保存される情報 |
|---|---|---|---|
| 7 | BKGD のクロスポイント | TRANS | BKGD のトランジション設定 |
| 4 | KEY1 のクロスポイント | KEY1 | KEY1 のトランジション設定 |
| 1 | KEY2 のクロスポイント | KEY2 | KEY2 のトランジション設定 |
| 0 | DSK のクロスポイント | DSK | DSK のトランジション設定 |
| 8 | EFFECT BKGD の クロスポイント | — | — |

⑤ キーパッドの STORE ボタンを押します。現在のオペレーションパネルの状態が選択したイベントに登録されます。

一度保存されたイベントは、同じ方法で変更・上書きができます。
イベントは 200 個まで登録可能ですが、追加可能かどうかはメモリ全体の残量で決まります。メモリはイベント、シーケンス共用で、イベントとステップを合計 200 個保存できます。REMAIN EVENT に表示されるのは、メモリ領域全体の残量（使用可能な個数）です。

# 15-2. イベントの呼び出し

## 15-2-1. キーパッドによるイベントの呼び出し（0-199）

① キーパッド上にある EVENT ボタンを押します。EVENT ボタン、キーパッドの STORE、RECALL ボタンが点灯します。

② RECALL ボタンを押すと、メニュー画面にイベントメモリメニューが表示されます。メニューにイベントの保存状態の一覧が、100 パターン表示されます。別の 100 パターンを選択する場合は、キーパッドの SHIFT ボタンを押して切り換えます。

③ 0～9 のボタンを使って、呼び出したいイベント番号を入力し、ENTER を押して確定します。

④ 各バス情報を呼び出すかどうかの個別設定ができます。呼び出す場合はボタンを点灯させます。

SEQ EVENT DVE CH DIRECT PATT
7 8 9 STORE
4 5 6 RECALL
1 2 3 +/-
0 CLEAR (CANCEL) SHIFT (PAUSE) ENTER (PLAY)

| キーパッド | イベントから呼び出す情報 | メニューボタン | イベントから呼び出す情報 |
|---|---|---|---|
| 7 | BKGD のクロスポイント | TRANS | BKGD のトランジション設定 |
| 4 | KEY1 のクロスポイント | KEY1 | KEY1 のトランジション設定 |
| 1 | KEY2 のクロスポイント | KEY2 | KEY2 のトランジション設定 |
| 0 | DSK のクロスポイント | DSK | DSK のトランジション設定 |
| 8 | EFFECT BKGD の<br>クロスポイント | — | — |

| キーパッド | 動作 |
|---|---|
| 5 | イベントを上書き禁止にするかどうかの設定。ボタンを押して点灯させると上書き禁止に設定できます。 |
| CLEAR | イベントを削除します。 |

⑤ キーパッドの RECALL ボタンを押します。イベントに保存されていたオペレーションパネルの状態がオペレーションパネルに読み込まれます。

イベント呼び出し時に、キーパッドの 5 を押して点灯させると、選択中のイベントを上書き禁止に設定できます。キーパッドの CLEAR ボタンを押すと選択中のイベントを削除できます。

## 15-2-2. USER ボタンによるイベントの呼び出し（0-7）

USER ボタンを使用することで、No.0 から No.7 のイベントを、より簡単に呼び出すことができます。次のように操作します。

① USER ボタンにイベント呼び出し機能をアサイン（EVENT No.00 RECALL ~ EVENT No.07 RECALL）します。アサイン方法については「4-3-3　ユーザーボタン」を参照してください。

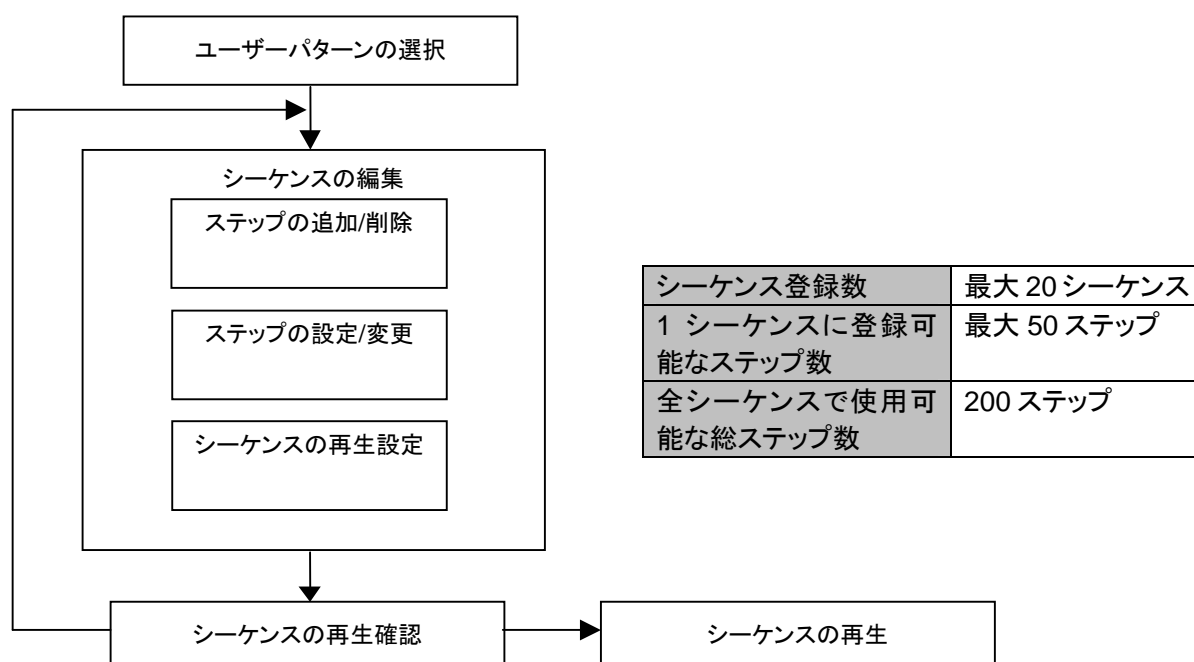
② イベント保存済（オレンジ点灯）の USER ボタンを押すと、イベント呼び出しが実行されます。

キーパッド操作または USER ボタン操作によって、対応するイベントが呼び出されると、イベント呼び出し後の状態が保持されている間、USER ボタンが赤点滅を続けます。クロスポイント、メニュー設定等が変更されると赤点滅を終了します。
USER ボタンを使ってイベントを呼び出す場合は、バス情報はイベント保存時の設定で呼び出されます。

# 16. シーケンス機能

## 16-1. シーケンス機能概要

シーケンスとは、オペレーションパネル上での個々の設定及び状態を一つのデータとしてつなぎ合わせ、連続的に再生することで、ひとつのオペレーションとして動作させる機能です。最大 20 シーケンスの登録が可能です。各シーケンスはステップと呼ばれるデータで構成され、シーケンス内に最大 50 ステップ分登録することができます。シーケンスを作成する際は、まず基本要素となるステップを作成していくことになります。ステップ作成後、自然につながるよう内挿処理を施し、ひとつの連続したシーケンスとして作り出します。

シーケンスの作成手順は以下のとおりです。

| シーケンス登録数 | 最大 20 シーケンス |
|---|---|
| 1 シーケンスに登録可能なステップ数 | 最大 50 ステップ |
| 全シーケンスで使用可能な総ステップ数 | 200 ステップ |

| シーケンス制御可能な機能及び情報 | |
|---|---|
| 各バスの XPT 情報（AUX、INPUT PREV 除く） | キーヤ設定情報（シャドウは補間モード非対応） |
| 各バスのトランジションタイプ | キーヤのプライオリティ情報 |
| トランジション方向 | WIPE モディファイ情報 |
| トランジションタイム（レート値情報除く） | DVE パターンモディファイ情報 |
| PGM 出力されているバス | WIPE アサインパターン番号 |
| NEXT TRANSITION 設定情報 | DVE アサインパターン番号 |
| ライン DVE のアサイン情報 | |

| シーケンス制御できない機能及び情報 | |
|---|---|
| イベントメモリ | シーケンス編集機能 |
| MATT カラー情報 | SETUP メニュー情報 |
| STILL STORE | FILE 操作 |

シーケンス機能のステップとイベント機能のメモリは共用で、最大 200 個分の情報を保存することができます。メモリがすべて使用されている場合は、シーケンス編集機能を使用することはできません。

# 16-2. シーケンスの編集

シーケンス編集は **SEQUENCE メニューとキーパッド**で行います。

SEQUENCE メニューの **NUMBER 項目でシーケンス番号を選択**すると OU は **SEQUENCE MODE** に変わり、キーパッド上の SEQ ボタンを押すとキーパッドが **SEQUENCE 編集用**になります。この章では、キーパッドと記載した場合、通常 SEQUENCE 編集用キーパッドを指します。

<table>
<tr><th colspan="3">操作項目</th><th>操作セクション</th><th>操作</th><th>参照</th></tr>
<tr><td>1</td><td colspan="2">SEQUENCE メニューを開く</td><td>メニュー<br>セレクト部</td><td>SHIFT ボタン点灯時に USER(SEQ)ボタンを押す</td><td rowspan="2">16-2-1</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="2">シーケンスの選択</td><td>SEQUENCE<br>メニュー</td><td>NUMBER 項目で番号を選択する（OU を SEQUENCE MODE に変更する）</td></tr>
<tr><td rowspan="14">3</td><td colspan="2">上書き禁止解除</td><td>SEQUENCE<br>メニュー</td><td>PROTECT 項目を OFF にする</td><td>16-2-2</td></tr>
<tr><td colspan="2">キーパッドを<br>SEQUENCE 編集用に<br>切り換える</td><td>キーパッド上</td><td>SEQ ボタンを押してオレンジ点灯させる。<br>メニュー画面にポップアップが表示される</td><td>16-2-3</td></tr>
<tr><td rowspan="11">編集</td><td>ステップ新規作成</td><td>キーパッド</td><td>STORE（STEP ADD）を押す</td><td>16-2-4</td></tr>
<tr><td rowspan="2">ステップ選択</td><td>キーパッド</td><td>+/-で順方向、SHIFT と+/-で逆方向移動</td><td rowspan="2">16-2-5</td></tr>
<tr><td>SEQUENCE<br>メニュー</td><td>SELECT 項目で選択</td></tr>
<tr><td>ステップ追加</td><td>キーパッド</td><td>STORE（STEP ADD）を押す</td><td rowspan="3">16-2-6</td></tr>
<tr><td>ステップ挿入</td><td>キーパッド</td><td>9（STEP INSERT）を押す</td></tr>
<tr><td>ステップ上書き</td><td>キーパッド</td><td>RECALL（STEP OVERWRITE）を押す</td></tr>
<tr><td>ステップ削除</td><td>キーパッド</td><td>CLEAR 次いで ENTER を押す</td><td>16-2-7</td></tr>
<tr><td>ステップコピー／<br>ペースト</td><td>キーパッド</td><td>2（STEP COPY）でコピー、<br>3（STEP PASTE）でペースト</td><td>16-2-8</td></tr>
<tr><td>補間モード</td><td>SEQUENCE<br>メニュー</td><td>INTERP 項目でトランジション毎に設定</td><td>16-2-9</td></tr>
<tr><td>デュレーション</td><td>SEQUENCE<br>メニュー</td><td>DUR 項目で設定</td><td>16-2-10</td></tr>
<tr><td colspan="2">シーケンス削除</td><td>SEQUENCE<br>メニュー</td><td>DELETE 項目で操作</td><td>16-2-11</td></tr>
<tr><td>4</td><td colspan="2">キーパッドを通常に戻す</td><td>キーパッド上</td><td>SEQ ボタンを押して消灯させる</td><td rowspan="2">16-2-12</td></tr>
<tr><td>5</td><td colspan="2">SEQUENCE モードを終了する</td><td>SEQUENCE<br>メニュー</td><td>NUMBER 項目を OFF に戻す</td></tr>
</table>

シーケンス再生時の設定については、「16-3 シーケンスの再生」を参照してください。
また、OU が SEQUENCE MODE 時は、キーパッドでイベントメモリ操作、ユーザーパターンの編集はできません。

## 16-2-1. SEQUENCE メニューの表示

メニューセレクト部の SHIFT ボタンを押して点灯させ、USER(SEQ)ボタンを押し、SEQUENCE メニューを表示します。

■ **シーケンスの選択**

コントロール F1 を回して、メニュー画面の SEQ SET 行を選択します。コントロール F2 を回して NUMBER 項目で編集するシーケンス番号を選択します。メニュー上部のインフォメーション部の表示が NORMAL MODE から SEQUENCE MODE に変わり、メニュー画面上に各種情報等が表示されれます。

■ **シーケンス情報**

SEQUENCE メニュー上の NUMBER 項目でいずれかのシーケンスを選択すると、OU が SEQUENCE MODE に変わり、メニュー上のインフォメーション部に SEQUENCE 編集に関する各種情報が表示されれます。

USER PATTERN MODE 時は、F2 を回しても(NUMBER 項目)SEQUENCE MODE に切り換わりません。USER PATTERN メニューの一行目で F2 を回し OFF を選択して OU を NORMAL MODE に切り換えてから、SEQUENCE MODE へ入ってください。

| 表示情報 | 説明 |
|---|---|
| SEQUENCE MODE | OU が SEQUENCE MODE であることを表示します。 |
| CUR SEQ No | 現在選択しているシーケンス番号を表示します。 |
| CUR STEP | 現在選択しているステップ番号を表示します。 |
| REST OF STEP | 使用可能なステップ残量を表示します。 |
| TOTAL STEP | 現在選択しているシーケンスの総ステップ数 |

SEQUENCE メニューでは次の操作が可能です。各操作の詳細については、関連する章を参照してください。

| 行 | 項目名 | 説明 | 参照 |
|---|---|---|---|
| SEQ SET | NUMBER | 編集を行うシーケンス番号を選択します。 | 16-2-1 |
| | PROTECT | 選択したシーケンスを上書き禁止にします。 | 16-2-2 |
| | DELETE | 選択したシーケンスを削除します。 | 16-2-11 |
| INTERP | BKGD | BKGD, KEY1, KEY2, DSK, EFF BKGD バスのシーケンス補間情報を示します。 | 16-2-9 |
| | KEY1 | | |
| | KEY2 | | |
| | DSK | | |
| PLAY STS | LOOP | ループ再生させるかどうかを設定します。ON に設定すると、ループ再生になります。 | 16-3-4 |
| | LINK | 再生時にフェーダを連動させるかどうかを設定します。ON に設定すると、再生時にフェーダまたは AUTO ボタンが連動します。 | 16-3-5 |
| | DIR | 再生の方向を選択します。 | |
| | TOTAL DUR | シーケンスの総デュレーション値を設定します。 | 16-2-10 |
| STEP STS | SELECT | ステップを選択します。 | 16-2-5 |
| | DUR | 選択したステップのデュレーション値を設定します。 | 16-2-10 |
| | BREAK | ステップのブレーク設定を行います。 | 16-3-6 |
| XPT ENABLE1 | BKGD | BKGD, KEY1, KEY2, DSK, EFF BKGD バスのクロスポイントアサインについて、保存されてアサイン情報を使用するか、現在のアサイン設定を使用するかを選択します。バスごとに選択できます。 | 16-3-2 |
| | KEY1 | | |
| | KEY2 | | |
| | DSK | | |
| XPT ENABLE2 | EFF BKGD | | |
| CTRL ENABLE1 | BKGD | BKGD, KEY1, KEY2, DSK, BLACK の各バス毎のシーケンス再生方法を設定します。キーパッドのボタンでも設定できます。 | 16-3-3 |
| | KEY1 | | |
| | KEY2 | | |
| | DSK | | |
| CTRL ENABLE2 | BLACK | | |
| CC ENABLE | CH1<br>CH2<br>KEY1<br>KEY2 | シーケンス再生時に、カラーコレクションチャネル情報を再生するかどうかを選択します。カラーチャネル毎（CH1、CH2、KEY1、KEY2）に選択できます。 | 13 |

## 16-2-2. PROTECT の設定（メニュー）

シーケンス編集時には SEQUENCE メニューにある PROTECT 項目を OFF に設定してから行います。シーケンスを変更／上書き禁止にする場合は、PROTECT 項目を ON に設定します。

① コントロール F1 を回して、PAT CTRL 行にカーソルを合わせます。

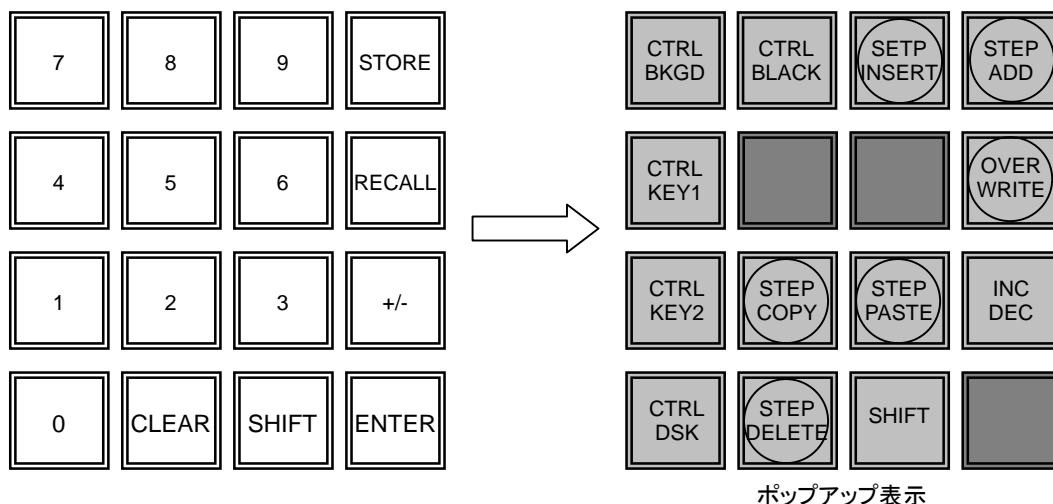
② コントロール F3 を回して、PROTECT 項目を設定します。

PROTECT を ON に設定した場合でも、再生関連の設定は可能です。

# 16-2-3. キーパッドを SEQUENCE 編集用にする

キーパッド上にある SEQ ボタンを押して点灯させます。キーパッドが SEQUENCE 編集用に切り換わり、メニュー画面上には SEQUENCE 編集用の機能を示すウィンドウがポップアップ表示されます。

■ **SEQUENCE 編集用キーパッド**

ポップアップ表示

※ ○で囲んだボタンは、PROTECT ON 時は使用できません。

| ボタン機能 | キーパッド表示 | 動作 |
|---|---|---|
| STEP ADD | STORE | 現在オペレーションパネルの状態をシーケンスに追加します。追加後次のステップへ移動します。 |
| OVERWRITE | RECALL | 現在オペレーションパネルの状態、またはコピーしたステップ情報をカレントステップに上書きします。 |
| STEP INSERT | 9 | ステップを挿入します。 |
| INC / DEC | +/- | ステップを移動します。<br>+/-: 順方向、<br>SHIFT と+/-: 逆方向 |
| SHIFT / PAUSE | SHIFT | |
| STEP COPY | 2 | ステップをコピーします。 |
| STEP PASTE | 3 | コピーしたステップ情報を新規ステップとして追加します。 |
| STEP DELETE | CLEAR | ステップを削除します。 |
| CTRL BKGD | 7 | BKGD トランジションを再生するかどうかを設定します。 |
| CTRL BLACK | 8 | BLACK トランジション再生するかどうかを設定します。 |
| CTRL KEY1 | 4 | KEY1 トランジション再生するかどうかを設定します。 |
| CTRL KEY2 | 1 | KEY2 トランジション再生するかどうかを設定します。 |
| CTRL DSK | 0 | DSK トランジション再生するかどうかを設定します。 |
| AUTO PLAY | ENTER | 自動再生します。 |

SEQUENCE メニュー以外のメニューが表示されている場合でも、OU が SEQUENCE MODE の場合は、SEQ ボタンを押すとキーパッドは SEQUENCE 編集用に変わります。

## 16-2-4. ステップの新規作成（キーパッド）

選択したシーケンスにステップが登録されていない場合、最初にステップを新規作成する必要があります。次のように操作します。

① ステップとして登録したい映像を作成します。

② SEQUENCE 編集用のキーパッドで STORE（KF ADD）を押し、新規ステップを作成します。

## 16-2-5. ステップの選択（メニュー／キーパッド）

現在選択しているステップ（**カレントステップ**）の番号は次の項目で確認できます。

| セクション | 項目 |
|---|---|
| メニュー上のインフォメーション部 | CUR STEP |
| SEQUENCE メニュー | STEP STS 行 SELECT |

ステップの移動は下記のキーパッドのボタンを使って行います。

| ボタン | 機能 | 説明 |
|---|---|---|
| +/- | STEP INC | 次のステップへ移動します。 |
| +/- + SHIFT | STEP DEC | 前のステップへ移動します。 |

メニューSELECT 項目でも選択できます。

## 16-2-6. ステップの追加と上書き（キーパッド）

ステップの追加方法は 9 ボタンによる INSERT と STORE ボタンによる ADD の二種類あります。

■ **ステップ追加前**

総ステップ数：5 ／ カレントステップ：3 の場合

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
|---|---|---|---|---|---|

■ **STEP INSERT によるステップ追加**

現在の操作状態を新規ステップとしてカレントステップの**手前**に作成します。

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|

新規ステップとしてステップ 3 が挿入され、総ステップ数：6 ／ カレントステップ：3 となります。
ステップ追加前のステップ 3、4、5 はそれぞれステップ **4**、**5**、**6** となり、後方へ移動します。

■ **STEP ADD によるステップ追加**

現在の操作状態を新規ステップとしてカレントステップの**後ろ**に作成します。

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|

新規ステップとしてステップ 4 が追加され、総ステップ数：6 ／ カレントステップ：4 となります。
ステップ追加前のステップ 4、5 はそれぞれステップ **5**、**6** となり、後方へ移動します。

■ **ステップの上書き**

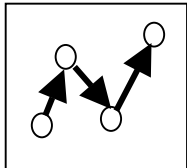
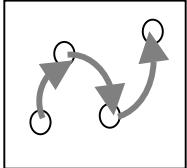
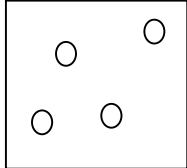
キーパッド上の RECALL ボタンを押します。現在の操作状態がカレントステップに上書きされます。

## 16-2-7. ステップ のコピー／ペースト（キーパッド）

① キーパッドの+/-と SHIFT を使ってコピーするステップを選択します。

② キーパッドの 2 を押し、ステップ情報をコピーします。

③ コピー先のステップを選択します。ステップ情報は、コピー先のステップの前に、新規ステップとして挿入されます。

④ キーパッド上の 3 ボタンを押して、新規ステップを挿入します。

## 16-2-8. ステップの削除（キーパッド）

① キーパッドの+/-と SHIFT を使って削除したいステップを選択します。

② キーパッドの CLEAR を押します。

③ ENTER を押してステップを削除します。
ENTER を押す前に CLEAR を押すと操作がキャンセルされます。

## 16-2-9. 補間モードの選択（メニュー）

シーケンスではトランジション毎に補間モードを設定することができます。

① コントロール F1 を回して、INTERP 行にカーソルを合わせます。

② コントロール F2 を回して、BKGD、KEY1、KEY2、DSK の各項目で補間モードを選択します。

■ **各補間モードの動作を以下の図で表します。**

| **LINE**：**直線補間** | **SMOOTH**：**曲線補間** | **CUT**：**補間なし** |
|---|---|---|
| | | |

## 16-2-10. デュレーションの設定（メニュー）

デュレーションの初期設定は 30（相対比率）です。TOTAL DUR 値が変更されない限り、これは 30 フレームを意味します。デュレーションはステップごと設定できます。

① SEQUENCE メニューでコントロール F1 を回して、STEP STS 行にカーソルを合わせます。

② コントロール F2 を回して、SELECT 項目でステップを選択します。（ステップ 1 とステップ 2 間のデュレーションを設定するときは、ステップ 1 を選択します。）

③ コントロール F3 を回して DUR 項目でデュレーションを変更します。

TOTAL DUR 値が変更されると、各キーフレームの長さ（フレーム数）は TOTAL DUR と DUR の値に応じて変わります。しかし、DUR の値は変わりません。このとき DUR の値はトランジションの長さに対する相対比率になります。

## 16-2-11. シーケンスの削除

シーケンス内の設定情報を全て削除します。

① コントロール F1 を回して、SEQ SET 行にカーソルを合わせます。

② コントロール F2 を回して、NUMBER 項目でシーケンスを選択します。

③ コントロール F4 を回して DELETE 項目を ON に設定します。コントロール F4 を押すと、メニュー上に確認のポップアップが表示されます。

④ コントロール F4 を回して YES にカーソルを合わせて、F4 を押すと削除が実行されます。NO にカーソルを合わせて F4 を押すと操作がキャンセルされます。

## 16-2-12. シーケンス編集の終了

SEQ ボタンを押して消灯させ、通常のキーパッドに戻します。シーケンス編集ポップアップが消えて、ステップの追加／削除ができなくなります。
シーケンス操作（編集、再生）をすべて終了するときは、SEQUENCE MODE を抜けて、OU を通常モード（NORMAL MODE）へ戻します。SEQUENCE メニューの NUMBER 項目を OFF に戻すと OU は NORMAL MODE へ戻ります。

## 16-2-13. シーケンスデータのバックアップ

各シーケンスのデータは CF カードにバックアップし、読み出すことができます。ファイルメニューではシーケンスファイルの拡張子に P* を選択します。(詳しくは「17. ファイル操作」を参照してください。)

USER PRESET パターンのキーフレームは CF カードには保存されません。USER PRESET パターンのキーフレームがシーケンスに含まれている場合は、シーケンス読み出し後、コントロールパネルの状態をパターン登録時に戻すのを忘れないようにしてください。

# 16-3. シーケンスの再生

シーケンスの再生は **SEQUENCE メニュー**と**キーパッド**で行います。シーケンス再生時は OU を **SEQUENCE MODE** に切り換え、キーパッドを SEQUENCE 編集用に変更して操作します。

この章では、キーパッドと記載した場合、通常 **SEQUENCE モードの**キーパッドを指します。

<table>
<tr><th colspan="3">操作項目</th><th>操作セクション</th><th>操作</th><th>参照</th></tr>
<tr><td>1</td><td colspan="2">SEQUENCE メニューを開く</td><td>メニュー<br>セレクト部</td><td>SHIFT ボタン点灯時に USER(SEQ)ボタンを押す</td><td rowspan="2">16-2-1</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="2">シーケンスの選択</td><td>SEQUENCE メニュー</td><td>NUMBER 項目で番号を選択する（OU を SEQUENCE MODE に変更する）</td></tr>
<tr><td rowspan="9">3</td><td colspan="2">キーパッドを SEQUENCE 編集用に切り換える（*1）</td><td>キーパッド上</td><td>SEQ ボタンを押してオレンジ点灯させる。メニュー画面にポップアップが表示される</td><td>16-2-3</td></tr>
<tr><td rowspan="7">再生設定</td><td>クロスポイント設定</td><td>キーパッド</td><td>XPT ENABLE1、2 行で、クロスポイント情報を再生するかどうかをバス毎に設定</td><td>16-3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">バス設定</td><td>キーパッド</td><td>7、8、4、1、0 で各トランジションを再生するかどうかを設定</td><td rowspan="2">16-3-3</td></tr>
<tr><td>SEQUENCE メニュー</td><td>CTRL ENABLE1、2 行で各トランジションを再生するかどうかを設定</td></tr>
<tr><td>ループ再生</td><td>SEQUENCE メニュー</td><td>PLAY SYS 行 LOOP 項目で設定</td><td></td></tr>
<tr><td>フェーダ連動</td><td>SEQUENCE メニュー</td><td>PLAY SYS 行 LINK 項目で設定</td><td>16-3-4</td></tr>
<tr><td>再生の方向</td><td>SEQUENCE メニュー</td><td>PLAY SYS 行 DIR 項目で設定</td><td>16-3-5</td></tr>
<tr><td>ブレーク</td><td>SEQUENCE メニュー</td><td>STEP SYS 行 BREAK 項目で設定</td><td>16-3-6</td></tr>
<tr><td colspan="2">再生</td><td>キーパッド</td><td>ENTER (AUTO PLAY)を押して自動再生させる</td><td>16-3-1</td></tr>
<tr><td>4</td><td colspan="2">キーパッドを通常に戻す</td><td>キーパッド上</td><td>SEQ ボタンを押して消灯させる</td><td rowspan="2">16-2-12</td></tr>
<tr><td>5</td><td colspan="2">SEQUENCE モードを終了する</td><td>SEQUENCE メニュー</td><td>NUMBER 項目を 0 に戻す</td></tr>
</table>

SEQENCE メニューについては「16-2-1 SEQUENCE メニューの表示」を参照してください。SEQUENCE 編集用のキーパッドについては「16-2-3 キーパッドを SEQUENCE 編集用にする」を参照してください。

## 16-3-1. シーケンスの AUTO PLAY

キーパッド上の ENTER ボタンを押すと、カレントシーケンスの AUTO PLAY が実行され、最終ステップまで再生し終わると停止します。メニュー上で LOOP 設定されている場合は、SHIFT ボタンが押されるまで、ループ再生されます。また、ループ再生中は最終ステップ-先頭ステップ間が CUT で切り換わります。スムーズな動きで操作したい場合は、先頭ステップと最終ステップを同じ設定にします。

## 16-3-2. クロスポイント再生設定

シーケンス再生時に保存時のバスのクロスポイントを使用するか、現在のバスのクロスポイントを使用するかを、トランジション毎に選択できます。ON に設定すると保存時のクロスポイントが使用され、OFF に設定するとバス上で信号を選択して使用できます。

① コントロール F1 を回して、SEQ SET 行にカーソルを合わせます。

② コントロール F2 を回して、NUMBER 項目でシーケンスを選択します。

③ コントロール F1 を回して、XPT ENABLE1 行もしくは XPT ENABLE2 行にカーソルを合わせます。

④ コントロール F2 ～ F5 を回して、バス毎に設定を行ないます。

## 16-3-3. バス設定

キーパッド上の 0、1、4、7、8 ボタンを押すことで、シーケンス再生時のバスの再生選択を行なうことができます。対象のボタンは押す度に点灯色が“オレンジ―緑”と切り換わります。ボタンがオレンジ点灯している場合は ON 設定となり、シーケンス再生時に対応バスの情報が再生されます。緑点灯している場合、OFF 設定となり、対応バスの情報は再生されません。

| キー | 対応バス | キー | 対応バス |
| --- | --- | --- | --- |
| 0 | DSK | 7 | BKGD |
| 1 | KEY1 | 8 | BLACK TRANS |
| 4 | KEY2 | | |

**メニュー上で設定する場合**：
シーケンスメニュー上で設定を行う場合、再生 ON/OFF 設定に加えて AUTO 設定を選択することができます。AUTO に設定すると、KEY、DVE、XPT 設定のみシーケンス制御され、トランジションはシーケンス制御ではなく、パネル上で操作することができます。

**バスが AUTO 設定時の場合**：

BKGD が AUTO 設定となっている場合、DVE 情報のみシーケンス制御されます。KEY1、KEY2 が AUTO 設定となっている場合、DVE 情報と KEY 情報がシーケンス制御されます。

## 16-3-4. ループ再生の選択

設定 ON にすることで、シーケンス AUTO PLAY 時にループ再生させることができます。

① コントロール F1 を回して、SEQ SET 行にカーソルを合わせます。

② コントロール F2 を回して、NUMBER 項目で対象シーケンスを選択します。

③ コントロール F1 を回して、PLAY STS 行にカーソルを合わせます。

④ コントロール F2 を回して、LOOP 項目を設定します。

設定 ON の状態で、シーケンスの AUTO PLAY を実行すると、ループ再生します。再生中に SHIFT ボタンを押すことで一時停止させることができます。再度 ENTER ボタンを押すことで中断したポイントから、再生することができます。

## 16-3-5. フェーダーリンクによるシーケンス再生

シーケンス再生をフェーダレバーの操作にリンクさせることができます。

① コントロール F1 を回して、SEQ SET 行にカーソルを合わせます。

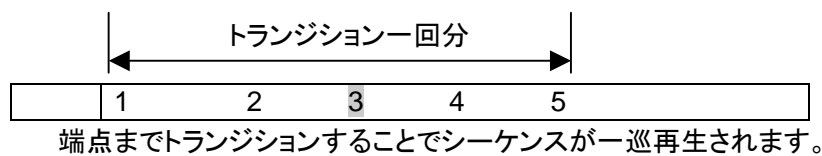
② コントロール F2 を回して、NUMBER 項目でシーケンスを選択します。

③ コントロール F1 を回して、PLAY STS 行にカーソルを合わせます。

④ コントロール F3 を回して、LINK 項目を設定 ON にします。

設定 ON にすると、カレントシーケンスをフェーダレバーおよび、AUTO ボタン操作により、再生することができます。

■ **総ステップ数:5 のシーケンスを再生する場合**

端点までトランジションすることでシーケンスが一巡再生されます。

同様に SEQUENCE MODE 中にトランジション部の SEQ LINK ボタンを押して、同ボタンを点灯が点灯している場合、フェーダーリンクが有効となります。再度、ボタンを押して消灯させるとフェーダーリンクが解除されます。AUTO ボタンによるシーケンス再生中に再度、AUTO ボタンを押すと SYSTEM-MU MODE メニュー内の AUTO 項目の設定に応じて動作します。

| 設定 | 説明 |
|---|---|
| PAUSE | シーケンス再生を一時停止します。 |
| CUT | 再生を中止し、先頭ステップの状態に戻ります、 |
| RETURN | AUTO ボタンを押された位置から、逆方向に再生されます。 |

※フェーダーリンク中は XPT ENABLE1 または 2 行が ON に設定されているバスは操作できません。(「16-3-2 クロスポイント再生設定」参照)

## 16-3-6. フェーダーリンク時のブレーク設定

設定 ON の場合、フェーダーリンクによるシーケンス再生時に対象ステップでブレークさせることができます。

① コントロール F1 を回して、SEQ SET 行にカーソルを合わせます。

② コントロール F2 を回して、NUMBER 項目でシーケンスを選択します。

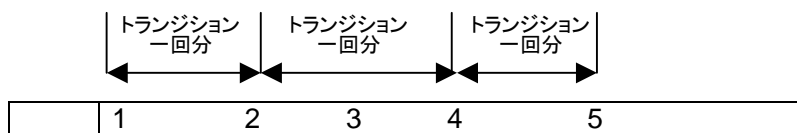
③ コントロール F1 を回して、STEP STS 行にカーソルを合わせます。

④ コントロール F2 を回して、SELECT 項目でステップを選択します。

⑤ コントロール F4 を回して、BREAK 項目を設定 ON にします。

■ **フェーダーリンク再生時の BREAK**

フェーダーリンクでシーケンス再生を行なっている場合、BREAK ON 設定のステップはトランジション時の端点となります。

■ **総ステップ数：5、ステップ 2 、ステップ 4 が BREAK ON 設定となっている場合**

合計 3 回のトランジションでシーケンスが一巡再生されます。

# 17. ファイル操作

スチル画像、、WIPE データ、システムデータを一括して CF カードへ保存し、読み込むことができます。

## 17-1. CF カード

使用可能な CF カードについては、「付録 2 利用可能なファイル」を参照してください。CF カードの抜き差しはゆっくりと確実に行ってください。

■ **カードアクセスランプ**

CF カードへの保存、読み込みを行うと、メモリカードドライブの LED が赤点灯します。カードへのアクセスを確認して作業を行ってください。
また、FILE メニュー参照中、FILE ボタンはオレンジ点灯します。

> メモリカードドライブの LED が赤点灯中は CF カードを絶対に抜かないでください。記録データの破損及び、カードの故障の原因となります。

■ **カード残量表示**

CF カードをカードスロットに挿入します。メニューセレクト部で SHIFT ボタンを押して点灯させせます。STILL(FILE)ボタンを押して、FILE トップメニューを表示します。FILE メニュー内のインフォメーション部で挿入されている CF カードの残量が表示されます。

## 17-2. CF カードへのデータ保存

① CF カードドライブにカードを挿入します。

② メニューセレクト部で SHIFT ボタンを押して点灯させせます。STILL(FILE)ボタンを押して、FILE トップメニューを表示します。FILE トップメニューで F1 を回して SAVE を選択し、F1 または DOWN ボタンを押してメニューを開きます。

③ コントロール F2 を回して、メニューの TYPE で使用するファイルの拡張子を選択します。

④ メニューにファイルが複数あるときは、コントロール F3 を回して、SELECT で保存するファイルを選択します。

⑤ コントロール F4 を押します。

⑥ ピーッと音が鳴り、CF カードにデータが保存されます。
「SAVE or RENAME？」とメッセージがポップアップ表示されます。F4 を回し SAVE を選択します。ファイル名を変更する場合は RENAME を選択し、「17-5　CF カード内のファイル名変更」を参照してファイル名を変更します。
CF カード内に同一ファイルがある場合は、「OVERWRITE?」とメッセージが表示されます。F4 を回し CANCEL、OVERWR（OVERWRITE）、RENAME のいずれかを選択します。ファイルを上書きする場合は OVERWR を選択します。
操作をキャンセルする場合は CANCEL を選択します。

⑦ ピーッと音が鳴り、CF カードにデータが保存されます。

F1~F5のコントロールボタンを押すときは、1秒以内に軽く押してください。長押しすると操作がキャンセルされます。CF カードにアクセス(LED が赤点灯)しているときは、絶対にカードを抜かないでください。

## 17-3. CF カードからのデータ読み込み

① CF カードドライブにデータが保存されているカードを挿入します。

② メニューセレクト部でSHIFTボタンを押して点灯させます。STILL(FILE)ボタンを押して、FILEトップメニューを表示します。FILE トップメニューで SEND を選択し、F1または DOWN ボタンを押してメニューを開きます。

③ コントロール F2を回して、メニューの TYPE で使用するファイルの拡張子を選択します。

④ メニューにファイルが複数あるときは、コントロール F3を回して、SELECT で読み込むファイルを選択します。

⑤ JPEG または TARGA 等の画像ファイルを読み込む場合は、コントロール F4を回して書き込み先(STILL1~4)を指定します。

⑥ コントロール F4を押します。
ピーッと音が鳴り、CF カードからデータが読み込まれます。

■ **画像ファイルの読み込み**

JPEG および TARGA 形式の画像ファイルは読み込み時に、通常のフォーマットの他にセンタリング書き込みとタイル書き込みのフォーマットが選択できます。FILE メニューを開く①、②の操作は同じです。

① CF カードドライブにデータが保存されているカードを挿入します。

② メニューセレクト部でSHIFTボタンを押して点灯させます。STILL(FILE)ボタンを押して、FILEトップメニューを表示します。FILE トップメニューで SEND を選択し、F1または DOWN ボタンを押してメニューを開きます。

③ コントロール F2を回して、メニューの TYPE で JP*または TG*を選択します。

メニューにファイルが複数あるときは、コントロール F3を回して、SELECT で読み込むファイルを選択します。

⑤ コントロール F4を回して書き込み時のファイルフォーマットを選択します。

| SEND の設定 | 内容 |
|---|---|
| STL1~STL4 | 読み込んだ画像を STILL1、STILL2、STILL3、STILL4 へ保存 |
| STL1 C~STL4 C | 読み込んだ画像を画面のセンターに配置して、STILL1、STILL2、STILL3、STILL4 へ保存 |
| STL1 T~STL4 T | 読み込んだ画像ををタイル表示にし STILL1、STILL2、STILL3、STILL4 へ保存 |
| STL1 L~STL4 L | アニメーションロゴファイルを読み込んで連結し、STILL1、STILL2、STILL3、STILL4 へ保存 |

⑥ コントロール F4を押します。ピーッと音が鳴り、CF カードからデータが読み込まれます。

.

# 17-4. CF カード内のファイル削除

① CF カードドライブに、データが保存されている CF カードを挿入します。

② メニューセレクト部で SHIFT ボタンを押して点灯させます。STILL(FILE)ボタンを押して、FILE トップメニューを表示します。FILE トップメニューで SEND を選択し、F1 または DOWN ボタンを押してメニューを開きます。

③ コントロール F2 を回して TYPE 項目で削除するファイルの拡張子を選択します。

④ コントロール F3 を回して、SELECT 項目で消去するファイルを選択します。

⑤ コントロール F1 を回して、OPERATE 行へ移動します。

⑥ コントロール F2 を回して DELETE 項目を ON に変更してコントロール F2 を押します。
ピーッと音が鳴り、ファイルが CF カードから削除されます。

F1〜F5 のコントロールボタンを押すときは、1 秒以内に軽く押してください。長押しすると操作がキャンセルされます。CF カードにアクセス(LED が赤点灯)しているときは、絶対にカードを抜かないでください。

# 17-5. CF カード内のファイル名変更

① CF カードドライブに、データが保存されている CF カードを挿入します。

② メニューセレクト部で SHIFT ボタンを押して点灯させます。STILL(FILE)ボタンを押して、FILE トップメニューを表示します。FILE トップメニューで SEND を選択し、F1 または DOWN ボタンを押してメニューを開きます。

③ コントロール F2 を回して、TYPE 項目で名前を変更するファイルの拡張子を選択します。

④ コントロール F3 を回して、SELECT 項目で名前を変更するファイルを選択します。

⑤ コントロール F1 を回して、OPERATE 行へ移動します。

⑥ コントロール F3 を回して、変更する文字（左から 0－7）を選択します。コントロール F4 を回してその文字を変更します。

⑦ ⑥の操作を繰り返して 1 文字ずつ変更し、ファイル名を変えます。

⑧ コントロール F3 を押すと、変更したファイル名が有効になります。

# 17-6. ファイル送受信の中断

FILE の保存／読み込み実行中、パーセントが表示されている間はファイルの送受信をキャンセルすることができます。次のように操作します。

① 送受信中にコントロール F4 を押します。YES/NO の確認が表示されます。

② コントロール F4 を回して YES に設定し F4 を押すと送受信を中断します。中断操作後に処理が完了するまで数秒かかります。

# 18. その他の機能

HVS-1000 シリーズでは、通常のスイッチャ機能に加えて、ユーザーが更に使いやすくなるようにオペレーションパネルをカスタマイズするためのメニューが用意されています。

## 18-1. OU セットアップ

SETUP-OU MODE メニューでは、メニュー画面の明るさ、ブザー音、フェーダレバー、ジョイスティック、スクリーンセーバー等の動作設定ができます。これらのメニューへアクセスするには、SETUP トップメニュー（下図参照）で、コントロール F1 を使って、それぞれ関連するサブメニューを選択し、コントロール F1 または DOWN ボタンを押します。

### 18-1-1. メニュー画面の明るさ調整

SETUP-OU MODE メニュー、LCD CONTROL 行でコントロール F2、F5 を回して調整します。

| パラメータ行 | パラメータ | 設定 | 説明 | 初期設定 | 設定範囲 |
|---|---|---|---|---|---|
| LCD CONTROL | BRIGHT | F2 | メニュー画面の明るさ調整 | 6 | 0-31 |
| | BACKLIG | F5 | バックライトの明るさ調整 | 16 | 0-31 |

### 18-1-2. フェーダレバー調整

SETUP-OU MODE メニューFADER 行でコントロール F4、F5 を回して調整します。

| パラメータ行 | パラメータ | 設定 | 説明 | 初期設定 | 設定範囲 |
|---|---|---|---|---|---|
| FADER | GAIN | F4 | フェーダのゲイン | 1.00 | 0.90~1.10 |
| | OFFSET | F5 | フェーダのオフセット | 1.00 | 0.00~2.00 |

* トランジション時のフェーダの動作については「7-4-2　フェーダ設定」を参照

### 18-1-3. コントラスト調整

SETUP-OU MODE メニューLCD CONTROL 行で F3、F4 を回して調整します。

| パラメータ行 | パラメータ | 設定 | 説明 | 初期設定 | 設定範囲 |
|---|---|---|---|---|---|
| LCD CONTROL | CNTR-VH | F3 | メニュー画面のコントラスト調整 | 20 | 0-31 |
| | CNTR-VL | F4 | | 21 | 0-31 |

### 18-1-4. メニューシフト設定

SETUP-OU MODE メニューOU CTRL 行で、F4 を回して調整します。

| パラメータ行 | パラメータ | 設定 | 説明 | 初期設定 | 設定範囲 |
|---|---|---|---|---|---|
| OU CTRL | MENU SHIFT | F4 | メニューボタンの SHIFT 操作設定 | TOGGLE | TOGGLE<br>PUSH |

TOGGLE: SHIFT を押すと、メニューボタンの SHIFT の点灯状態が入れ代わります。消灯時上側のメニューが有効、点灯時下側（括弧の）メニューが有効になります。

PUSH: SHIFT を押している間だけメニューボタンの下側（括弧の）メニューが有効になります

## 18-1-5. ブザー設定

SETUP-OU MODE の BUZZER 行で F2 を回してブザーの種類を下記から選択します。F3 と F4 を使って、ブザーの音量とトーンが選択できます。

| パラメータ行 | パラメータ | 設定 | 説明 | 初期設定 | 設定範囲 |
|---|---|---|---|---|---|
| BUZZER | TYPE * | F2 | ブザー設定 | TYPE1 | TYPE1, TYPE2, TYPE3, TYPE4, OFF |
| | VOLUME (HVS-1000EOU S/N. 9990066 以上で対応) | F3 | ブザーの音量設定 | 31 | 0-31 |
| | TONE (HVS-1000EOU S/N. 9990066 以上で対応) | F4 | ブザートーン設定 | NORMAL | LOW, NORMAL, HIGH |

* 次の 4 種類のブザーが使用できます:
  (1) エラー操作ブザー (ピピピッー)
  (2) ページオーバーフローブザー (ピピッー)
  (3) システムのリブート、メニューの初期化、ファイルの保存／読み出し、イベント操作時等の設定確定のブザー (ピーッ)
  (4) その他のメニュー設定時のブザー (ピッ)

TYPE1: 4 種類全てのブザーを有効にします。
TYPE2: 4 種類全てのブザーを有効にしますが、すべてのブザー音にピッを使います。
TYPE3: （1）を除く 3 種類のブザーを有効にします。
TYPE4: （3）と（4）のみを有効にします。
OFF: ブザー音を OFF にします。

## 18-1-6. ジョイスティック設定

SETUP-OU MODE メニューJOYSTICK 行で、コントロール F2 を回して調整します。

| パラメータ行 | パラメータ | 設定 | 説明 | 初期設定 | 設定範囲 |
|---|---|---|---|---|---|
| JOYSTICK | JOYSTICK | F2 | ジョイスティックの感度調整 | NOR | LOW, NOR, HIGH |

## 18-1-7. スクリーンセーバー

SETUP-OU MODE メニューSCR SAVER 行でコントロール F2、F3、F4 を回して設定します。

| パラメータ行 | パラメータ | 設定 | 説明 | 初期設定 | 設定範囲 |
|---|---|---|---|---|---|
| SCR SAVER | SELECT | F2 | スクリーンセーバーの有効／無効 | ON | ON, OFF |
| | TYPE | F3 | スクリーンセーバーのタイプ | TIME | TIME, HANABI |
| | MIN | F4 | スクリーンセーバーが起動するまでの時間（分） | 5 | 1~60 |

## 18-1-8. 日付／時刻設定

SETUP トップメニューでコントロール F1 を回し、DATE/TIME を選択します。F1 または DOWN ボタンを押して SETUP-DATE/TIME メニューを表示します。日付、時刻を変更した場合は、TIME 行でコントロール F5 を押して変更を確定します。メニューのインフォメーション部に現在の日時が表示されます。（HVS-1000HS S/N. 9870038 以降対応）

| パラメータ行 | パラメータ | 設定 | 説明 | 初期設定 | 設定範囲 |
|---|---|---|---|---|---|
| DATE | YEAR | F2 | 年月日の設定 | 現在の日付 | 2000-2099 |
| | MONTH | F3 | | | 1-12 |
| | DAY | F4 | | | 1-31 |
| TIME | HOUR | F2 | 時刻の設定 | 現在の時刻 | 0-23 |
| | MIN | F3 | | | 0-59 |
| | SEC | F4 | | | 0-59 |
| | APPLY | F5 | 変更の確定 | | |

## 18-1-9. パターンリスト表示設定

SETUP-OU MODE メニューの OU CTRL 行で、MODE 項目で、パターンメニューを表示したときに、パターンリストのポップアップを表示するかどうか設定することができます。

| パラメータ行 | パラメータ | 設定 | 説明 | 初期設定 | 設定範囲 |
|---|---|---|---|---|---|
| OU CTRL | MODE | F4 | パターンリストプップアップ<br>表示の ON/OFF 設定 | 1 | 1（表示する）<br>2（表示しない） |

# 18-2. 信号処理の詳細設定

## 18-2-1. 同期信号設定

MU 背面には HDTV3 値シンク信号、ブラックバースト信号の入力端子があり、それぞれスルー出力端子が付いています。どちらの同期信号を使用するかはメニューの REF IN 項目で選択します。
システムへの同期信号出力端子は 1 つです。出力する信号は REF OUT 項目で選択します。
また、ブラックバースト信号については入力／出力時の位相調整が可能です。3 値シンク信号については出力のみの位相設定が可能です。これらの設定は SETUP-SYSTEM メニューで行います。
SETUP トップメニューでコントロール F1 を回し、1. SYSTEM を選択します。F1 または DOWN ボタンを押すと、次のような SETUP-SYSTEM メニューが表示されます。

### ■ 同期信号選択

SETUP-SYSTEM メニューREF 行で F2 を回して選択します。

<table>
<tr><th>パラメータ行</th><th>パラメータ</th><th>設定</th><th>説明</th><th colspan="2">初期設定</th><th>設定範囲</th></tr>
<tr><td rowspan="4">REF</td><td rowspan="4">IN</td><td rowspan="4">F2</td><td rowspan="4">使用する同期信号の選択</td><td>1080/59.94i,<br>1080/50i,<br>720/59.94p</td><td>BB</td><td>BB,<br>TRI S</td></tr>
<tr><td>720/50p</td><td>BB</td><td>BB</td></tr>
<tr><td>その他の<br>HD 信号</td><td>TRI S</td><td>TRI S</td></tr>
<tr><td>SD 信号</td><td>BB</td><td>BB</td></tr>
</table>

### ■ 同期信号出力選択

SETUP-SYSTEM メニューREF 行で F3 を回して選択します。

<table>
<tr><th>パラメータ行</th><th>パラメータ</th><th>設定</th><th>説明</th><th colspan="2">初期設定</th><th>設定範囲</th></tr>
<tr><td rowspan="6">REF</td><td rowspan="6">OUT</td><td rowspan="6">F3</td><td rowspan="6">使用する同期信号の選択</td><td>1080/59.94i,<br>1080/50i,<br>720/59.94p</td><td>BB</td><td>BB,<br>TRI S,<br>SETUP</td></tr>
<tr><td>720/50p</td><td>BB</td><td>BB</td></tr>
<tr><td>その他の<br>HD 信号</td><td>TRI S</td><td>TRI S</td></tr>
<tr><td>NTSC</td><td>BB</td><td>BB,<br>SETUP</td></tr>
<tr><td>PAL</td><td>BB</td><td>BB</td></tr>
<tr><td>PAL</td><td>BB</td><td>BB</td></tr>
</table>

BB:　　ブラックバースト信号
SETUP:　7.5%BB 信号
TRI S:　3 値シンク信号

### ■ 入力同期信号位相調整（BB のみ）

<table>
<tr><th>パラメータ行</th><th>パラメータ</th><th>設定</th><th colspan="2">説明</th><th>初期設定</th><th>設定範囲</th></tr>
<tr><td rowspan="2">SC PHASE</td><td>COARSE</td><td>F2</td><td colspan="2">SC 位相粗調整</td><td>0</td><td>-170~170</td></tr>
<tr><td>FINE</td><td>F3</td><td colspan="2">SC 位相微調整</td><td>0.0</td><td>-15.0~15.0</td></tr>
<tr><td rowspan="4">H PHASE</td><td rowspan="4">H PHASE</td><td rowspan="4">F2</td><td rowspan="4">H 位相調整</td><td>1080/50i</td><td rowspan="4">0</td><td>-19~19</td></tr>
<tr><td>1080/59.94i,<br>720/59.94p,<br>720/50p</td><td>-15~15</td></tr>
<tr><td>NTSC</td><td>-15~15</td></tr>
<tr><td>PAL</td><td>-19~19</td></tr>
</table>

■　**出力同期信号位相調整**

| パラメータ行 | パラメータ | 設定 | 説明 | | 初期設定 | 設定範囲 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| OUT PHASE | H PHASE | F2 | H 位相調整 | 1080/50i | 0 | -1314~1314 |
| | | | | 1080/60i,<br>1080/59.94i, | | -1094~1094 |
| | | | | 1080/24p,<br>1080/23.98p,<br>1080/24sF,<br>1080/23.98sF | | -1369~1369 |
| | | | | 720/50p | | -984~984 |
| | | | | 720/59.94p,<br>720/60p | | -819~819 |
| | | | | NTSC | | -852~852 |
| | | | | PAL | | -858~858 |
| | V PHASE | F3 | V 位相調整 | | | -100~100 |

## 18-2-2. セーフティエリア

セーフティエリア、サイドカットエリア（HD のみ）が表示できます。表示設定は SETUP-OUTPUT メニューで行います。SETUP トップメニューでコントロール F1 を回し、OUTPUT を選択します。F1 または DOWN ボタンを押すと、次のような SETUP-OUTPUT メニューが表示されます。

| パラメータ行 | パラメータ | 設定 | 説明 | | 初期設定 | 設定範囲 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| OUT | CLEAN | F2 | CLEAN 出力設定 | | OFF | OFF, ON |
| | DVE KEY | F3 | DVE KEY に割り当てる信号の選択 | | PGM | PGM, PST, ME A, ME B, KEY1, KEY2, D KEY1, D KEY2, D KEY3, D KEY4, ME KEY |
| | SF MODE<br>(*1) | F5 | セーフティエリアのサイズやアスペクト比を変更するときに RESIZE を選択します。 | | NORMAL | NORMAL, RESIZE |
| SAFETY CFG<br>(*1) | SIZE A | F2 | セーフティエリアのサイズを変更します。 | | 90 | 70-99 |
| | SIZE B | F3 | | | 85 | |
| | ASP A | F4 | セーフティエリアのアスペクト比を変更します。 | HD | 16:9 | 4:3, 13:9, 14:9, 15:9,16:9 |
| | ASP B | F5 | | SD | 4:3 | 4:3 |
| SAFETY PGM<br>SAFETY PRV<br>SAFETY AUX1<br>SAFETY AUX2<br>SAFETY AUX3<br>SAFETY AUX4 | ENABLE | F2 | セーフティエリア表示の有効／無効設定 | | OFF | ON, OFF |
| | TYPE | F3 | セーフティエリアタイプ設定 | SF MODE = NORMAL | OFF | OFF, 90K, 85K, 80K, 90B, 85B, 80B, 85B+80K,90B+85K, 90B+80K,85B+80B, 90B+85B, 90B+80B |
| | | | | SF MODE = RESIZE | OFF | OFF, HOK, BOX, H+B, B+B |
| | CROSS | F4 | 中心点表示設定 | | OFF | ON, OFF |
| SIDE PGM<br>SIDE PRV<br>SIDE AUX1<br>SIDE AUX2<br>SIDE AUX3<br>SIDE AUX4 | ENABLE | F2 | サイドカット表示の有効／無効設定（HD のみ） | | OFF | ON, OFF |
| | TYPE | F3 | サイドカットタイプ設定 | | LINE | LINE, TRANSP |
| | TRANSP | F4 | TYPE が TRANSP の場合の透明度設定 | | 50 | 0-100 |

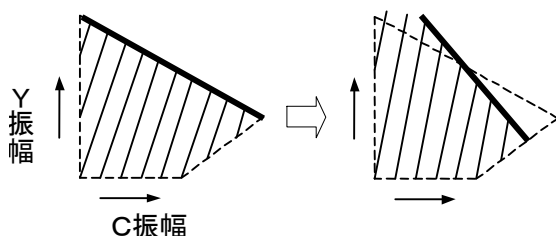
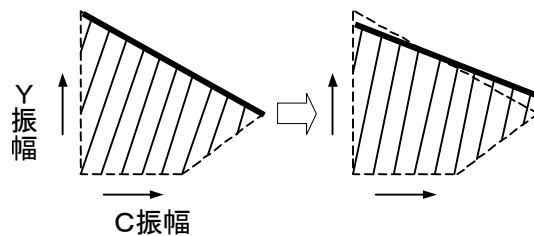
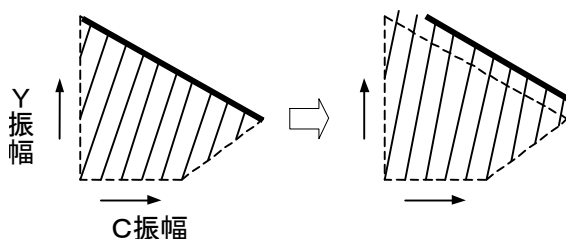
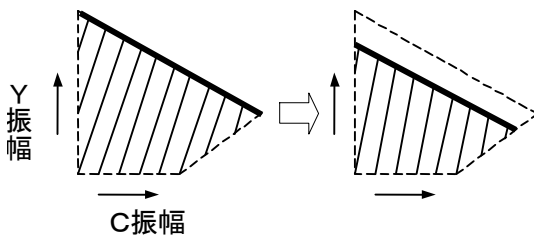
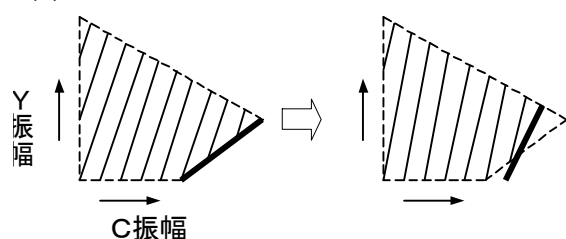
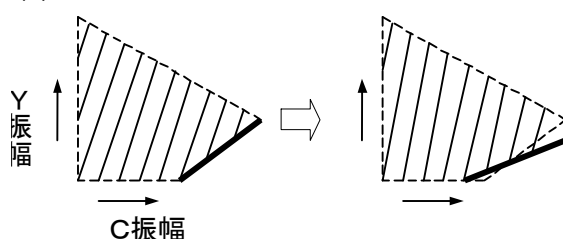
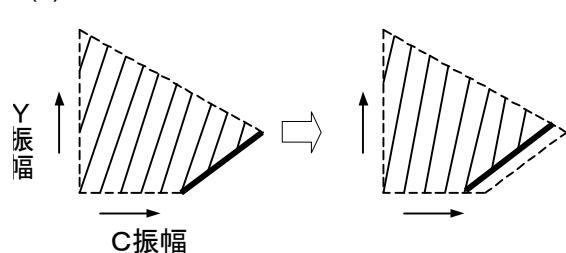
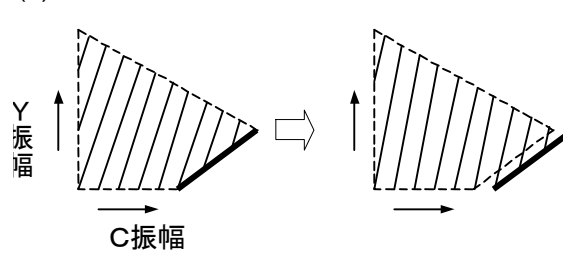
(*1)　MODE = NORMAL のときは標準サイズのセーフティエリアが使用されます。
SF MODE = RESIZE のときに、SAFETY CFG の各パラメータの値が有効になります。
この機能は、XPT ハードウェアバージョン 7 以上で使用できます。

# 18-2-3. マットカラー調整

SETUP-MU MODE メニューの MATT CLIP T 行および MATT CLIP B 行ではマットカラーの調整ができます。

| パラメータ行 | パラメータ | 設定 | 説明 | 初期設定 | 設定範囲 |
|---|---|---|---|---|---|
| MATT CLIP T | ADJ1 | F2 | トップ側の調整 | 0 | -20~20 |
| | ADJ2 | F3 | | 0 | 0~50 |
| | CLIP | F4 | クリップの調整 | ON | ON, OFF |
| MATT CLIP B | ADJ1 | F2 | ボトム側の調整 | 0 | -20~20 |
| | ADJ2 | F3 | | 0 | 0~50 |

MATT CLIP では、MATT カラーの輝度／色信号の振幅範囲を設定することができます。この設定は、BUS MATT だけでなく、メニュー内のすべての MATT カラー設定に適用されます。各値を増減させたときのイメージを波形モニタのアローヘッド表示を例に示します。また、斜線部は有効範囲を示しています。ただし、(1)～(4)はボトム側を初期値とし、(5)～(8)はトップ側を初期値とした場合の範囲としています。なお、実際の波形モニタに斜線、太線は表示されません。

(1) TOP-ADJ1 の値を増加させた場合

(2) TOP-ADJ1 の値を減少させた場合

(3) TOP-ADJ2 の値を増加させた場合

(4) TOP-ADJ2 の値を減少させた場合

(5) BOTTOM-ADJ1 の値を増加させた場合

(6) BOTTOM-ADJ1 の値を減少させた場合

(7) BOTTOM-ADJ2 の値を増加させた場合

(8) BOTTOM-ADJ2 の値を減少させた場合

# 18-2-4. アンシラリデータ

プログラム(クリーン)、プレビュー出力では映像信号に重畳されたアンシラリ（補助）データの通過、非通過、差し換えが可能です。スイッチャはプログラム(クリーン)、プレビュー出力のアンシラリ領域を一度ブランクにしてから挿入するデータを選択します。また AUX 出力では、アンシラリデータの通過／非通過が設定できます。FUNCTION - ANCILLARY メニューで設定します。工場出荷時設定にはアンシラリデータはすべての出力で非通過に設定されています。

■ **PROGRAM (CLEAN)と REVIEW 出力**

① SETUP トップメニューから OUTPUT を選択し、OUTPUT サブメニューを表示します。

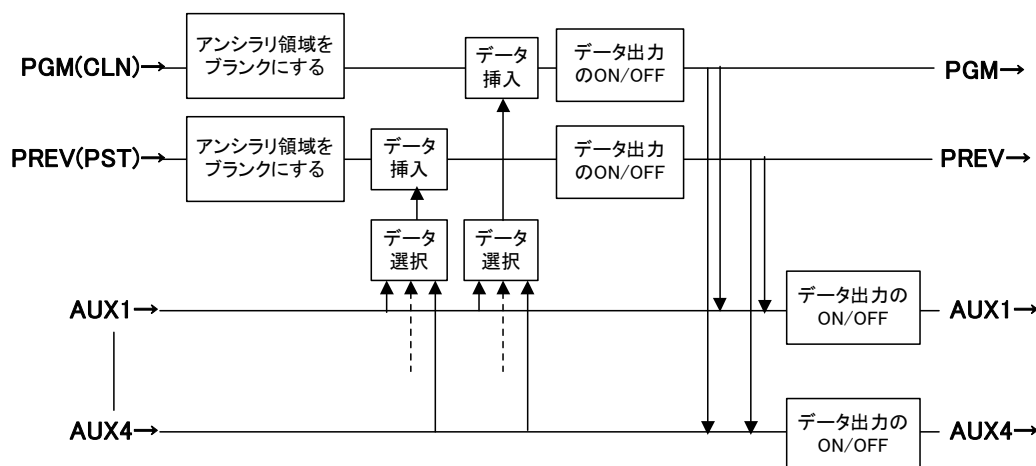
② F1 を回して ANCI BUS SEL 行へ移動します。F2 (PGM SEL)または F3 (PGM SEL)を回してアンシラリデータの通過／非通過を設定します。OFF に設定するとデータは非通過になります。アンシラリデータを出力するときは、挿入するデータが含まれるバスを選択します（AUX1～AUX4、EFF BG）。

③ ANCI BUS SEL 行の XPT LV 項目では、トランジション時のアンシラリの切り換わりタイミングを設定できます。50 に設定すると、トランジションの中間地点で出力されるアンシラリデータが切り換わります。

CLN 出力のアンシラリデータ制御は、PGM 出力の設定と同じになります。
PGM または PVW 出力にアンシラリデータを挿入する場合は（AUX1～AUX4、EFF BG を選択）、ANCI OUT EN 行の各項目が OFF の場合でも、挿入したアンシラリデータ（AUX1～AUX4）は PGM または PVW から出力されます。

■ **AUX1～4 出力**

SETUP トップメニューから OUTPUT を選択し、OUTPUT サブメニューを表示します。F1 を回して ANCI OUT EN 行へ移動します。F2～F5 を使って、AUX 出力の ON / OFF（通過／非通過）を設定します。

■ **アンシラリデータ処理チャート**

# 18-3. ユーザーデフォルト

ユーザーデフォルトとは、パラメータの初期値を工場出荷時のものからユーザーが設定した値に変更できる機能です。ユーザーデフォルトを保存すると、パラメータやメニューを初期化したときに、保存したユーザーデフォルト値が初期値として使用されます。ユーザーデフォルト値の保存／読み込みは一括で行います。

## ■ ユーザーデフォルトの保存

① 各パラメータの値を保存したい値に設定します。

② STATUS(SETUP)ボタンを押しながら、キーパッドの ENTER ボタンを押します。一部を除くすべてのメニューの値がユーザーデフォルトとして保存されます。

> 下記のパラメータはユーザーデフォルトには保存されません。
> WIPE MODIFY および DVE MODIFY メニューのパラメータ
> SETUP-SYSTEM メニューのパラメータ

## ■ ユーザーデフォルトの読み込み

設定したユーザーデフォルト値を一括してすべて読み込みできます。

① STATUS(SETUP)ボタンを押しながら、キーパッドの RECALL ボタンを押します。RECALL ボタンが赤点滅します。再度 RECALL ボタンを押すと、保存したユーザーデフォルト値が読み込まれます。

## ■ 工場出荷値へ戻す

初期値を、ユーザーデフォルト値から工場出荷時の値へ戻すことができます。
システムの初期化操作を行うと初期値は工場出荷時の値に戻ります。
システムの初期化については「18-5-1　初期化」を参照してください。

# 18-4. データリカバリ

イベントの読み込みやコピー／スワップ操作では、誤って意図しない設定に変わってしまうことがあります。このようなときにデータリカバリ機能を使用すると、読み込み前の状態に戻すことができます。

① 誤って読み込みを行った直後に、SETUP トップメニューを開きます。

② コントロール F4を回して X-BUFF を ON にします。F4を押します。読み込んだ値がキャンセルされ、直前の値に戻ります。

# 18-5. 初期化と再起動

## 18-5-1. 初期化

① メニューセレクト部で SHIFT ボタンを押して点灯させます。STATUS(SETUP)ボタンを押して SETUP トップメニューを表示します。

② コントロール F1 を回して SYSTEM を選択します。コントロール F1 を押すか DOWN ボタンを押して SETUP - SYSTEM メニューを表示します。

③ コントロール F1 を回して INIT 行を選択します。コントロール F2 を回して CUR、SYS、ALL のいずれかを選択します。コントロール F2 を長押しすると、ピーッと音が鳴り、メニューデータが初期化されます。

| 設定 | 内容 |
|---|---|
| CUR | MATT、TRANS、PATTERN SELECT, KEY1, KEY2, DSK メニューの初期化（イベントメモリで保存できるデータ） |
| SYS | SYSTEM メニューの初期化（イベントメモリで保存できないデータ） |
| ALL | すべてのメニューの初期化 |

## 18-5-2. OU の初期化

オペレーションパネル関連の動作設定（SETUP-MU MODE メニュー）だけを工場出荷時の値に戻すことができます。

① メニューセレクト部で SHIFT ボタンを押して点灯させます。STATUS(SETUP)ボタンを押して SETUP トップメニューを表示します。

② コントロール F1 を回して OU MODE を選択します。コントロール F1 を押すか DOWN ボタンを押して SETUP - SYSTEM メニューを表示します。

③ コントロール F1 を回して UTILITY 行を選択します。コントロール F5 を回して ON に変更し、F5 を長押しします。ピーッと音が鳴り、SYSTEM-OU MODE メニューデータが初期化されます。

## 18-5-3. 再起動

① メニューセレクト部で SHIFT ボタンを押して点灯させます。STATUS(SETUP)ボタンを押して SETUP トップメニューを表示します。

② コントロール F5 を回して REBOOT を ON にします。F5 をピーッと音が鳴るまで押します。MU が再起動します。

再起動が必要な設定項目（メニュー画面に **REBOOT MU** と表示されます。）

SETUP - MU MODE メニューの全ての項目
ARCNET ID　（SETUP - NETWORK メニュー）
IP ADDRESS, NETMASK　（SETUP - NETWORK メニュー）

# 19. インターフェース設定

## 19-1. GPI、タリー制御

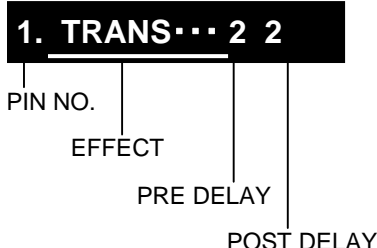
GPI IN または GPI/TALLY OUT コネクタを使用して、外部機器から HANABI を制御する、または HANABI から外部機器を制御することができます。
GPI IN、GPI/TALLY OUT コネクタは、フリーアサインが可能です。ピンアサイン設定は SETUP-GPI/TALLY メニュー内にある GPI IN、GPI/TALLY OUT および TALLY1-5 の各サブメニューで行います。

### 19-1-1. GPI IN のアサイン設定

① SETUP - GPI/TALLY サブメニューでコントロール F1 を回し、GPI IN を選択します。

② コントロール F1 を押すか DOWN ボタンを押し GPI IN メニューを表示します。
GPI IN ピンアサインの初期設定については、「2-2-3. インターフェース」-「GPI IN コネクタ」を参照してください。

③ コントロール F1 を回して SETUP 列を選択します。コントロール F2 を回し P NO. で変更するピン番号を選択します(8 番以降を選択すると画面が切換ります)。

④ コントロール F3 を回し EFFECT で設定する機能を選択します。以下の機能が選択できます。

| EFFECT 設定 | 内容 |
|---|---|
| ASPECT 4:3⇔16:9<br>（オープン：4:3, ショート：16:9） | 出力画面のアスペクト比の変更 |
| TRANS-TYPE BKGD-AUTO | BKGD の AUTO ボタンを押したトランジション動作 |
| TRANS-TYPE KEY1-AUTO | KEY1 用の AUTO ボタンを押したトランジション動作 |
| TRANS-TYPE KEY2-AUTO | KEY2 用の AUTO ボタンを押したトランジション動作 |
| TRANS-TYPE DSK-AUTO | DSK の AUTO ボタンを押したトランジション動作 |
| TRANS-TYPE NEXT-TRANS AUTO | NEXT TRANSITION で選択されているバスの AUTO ボタンを押したトランジション動作 |
| TRANS-TYPE BLACK AUTO | BLACK TRANS ボタンを押したトランジション動作 |
| TRANS-TYPE BKGD-FAM | BKGD のトランジションタイプを FAM へ変更 |
| TRANS-TYPE BKGD-NAM | BKGD のトランジションタイプを NAM へ変更 |
| TRANS-TYPE BKGD-CUT | BKGD のトランジションタイプを CUT へ変更 |
| TRANS-TYPE KEY1-CUT | KEY1 のトランジションタイプを CUT へ変更 |
| TRANS-TYPE KEY2-CUT | KEY2 のトランジションタイプを CUT へ変更 |
| TRANS-TYPE DSK-CUT | DSK のトランジションタイプを CUT へ変更 |
| TRANS-TYPE BKGD-MIX | BKGD のトランジションタイプを MIX へ変更 |
| TRANS-TYPE KEY1-MIX | KEY1 のトランジションタイプを MIX へ変更 |
| TRANS-TYPE KEY2-MIX | KEY2 のトランジションタイプを MIX へ変更 |
| TRANS-TYPE DSK-MIX | DSK のトランジションタイプを MIX へ変更 |
| TRANS-TYPE BKGD-WIPE | BKGD のトランジションタイプを WIPE へ変更 |
| TRANS-TYPE KEY1-WIPE | KEY1 のトランジションタイプを WIPE へ変更 |
| TRANS-TYPE KEY2-WIPE | KEY2 のトランジションタイプを WIPE へ変更 |
| TRANS-TYPE BKGD-DVE | BKGD のトランジションタイプを DVE へ変更 |

| | |
|---|---|
| TRANS-TYPE KEY1-DVE | KEY1 のトランジションタイプを DVE へ変更 |
| TRANS-TYPE KEY2-DVE | KEY2 のトランジションタイプを DVE へ変更 |
| *SEQUENCE PLAY | シーケンス機能の PLAY ボタンを押した操作 |
| *SEQUENCE PAUSE | シーケンス機能の PAUSE ボタンを押した操作 |
| *SEQUENCE AUTO TRANS | シーケンス機能の SEQ LINK 時の AUTO ボタンを押した操作 |
| 1080/59.94i (16:9) | |
| 1080/59.94i ( 4:3) | |
| 1080/60i (16:9) | |
| 1080/60i ( 4:3) | |
| 1080/50i (16:9) | |
| 1080/50i ( 4:3) | |
| 1080/23.98p (16:9 | |
| 1080/23.98p ( 4:3) | |
| 1080/23.98sF(16:9) | |
| 1080/23.98sF( 4:3) | |
| 1080/24p (16:9) | |
| 1080/24p ( 4:3) | |
| 1080/24sF (16:9) | |
| 1080/24sF | |
| 720/59.94p (16:9) | 指定フォーマットへの切り換え、アスペクト設定を行う操作 |
| 720/59.94p ( 4:3) | |
| 720/60p (16:9) | |
| 720/60p ( 4:3) | |
| 720/50p (16:9) | |
| 720/50p ( 4:3) | |
| NTSC ( 4:3) | |
| NTSC (SQUEEZ) | |
| NTSC (LETTER) | |
| PAL (4:3) | |
| PAL (SQUEEZ) | |
| 1080/59i(O) <=> NTSC | |
| NTSC(O) <=> 1080/59i | |
| 1080/50i(O) <=> PAL | |
| PAL(O) <=> 1080/50i | |

* これらのコマンドはシーケンス番号が選択されている場合のみ有効です。

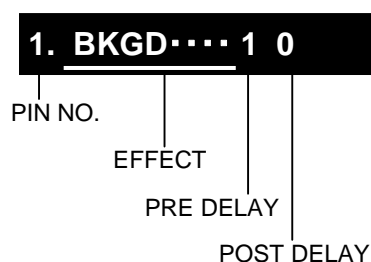
⑤ 必要ならば D PRE、D PST でそれぞれプレディレー、ポストディレーを変更します。
0～15 フィールドの範囲で設定できます。
　プレディレー：　入力ありと判断するまでの時間
　ポストディレー：入力ありと判断した後、実際の処理を行うまでに必要な時間

⑥ GPI IN を使用するときには、コントロール F1 を回して ENABLE 列を選択し、コントロール F2 を回して ENABLE を ON にします。

ユーザーボタンに GPI IN ENABLE 機能をアサインすることができます。ユーザーボタンにアサインすると、ボタンの点灯／消灯で GPI IN の有効／無効を設定することができます。また、このボタンをダブルクリックすると GPI IN メニューが開きます。ユーザーボタンへのアサイン方法については「4-3-3. ユーザーボタン」を参照してください。

## 19-1-2. GPI/TALLY OUT のアサイン設定

① 1SETUP - GPI/TALLY サブメニューでコントロール F1 を回し、3. GPI/TALLY OUT を選択します。

② コントロール F1 を押すか DOWN ボタンを押し GPI/TALLY OUT メニューを表示します。

GPI/TALLY OUT ピンアサインの初期設定については、「2-2-3. インターフェース」-「GPI/TALLY OUT コネクタ」を参照してください。

③ コントロール F2 を回して、P NO.で変更するピン番号を選択します。

④ コントロール F3 を回して、EFFECT で設定する機能を選択します。下記の機能が選択できます。

| EFFECT 設定 |
| --- |
| NOT USED |
| GPI OUTPUT01~16 (*1) |
| BKGD TRANSITION |
| KEY1 TRANSITION |
| KEY2 TRANSITION |
| DSK TRANSITION |
| BKGD AUTO TRANSITION |
| KEY1 AUTO TRANSITION |
| KEY2 AUTO TRANSITION |
| DSK AUTO TRANSITION |
| RED TALLY BLACK |
| RED TALLY IN01~IN16 |
| (RED TALLY UTILITY IN) (*2) |
| RED TALLY STILL1~STILL4 |
| RED TALLY MATT1~MATT2 |
| RED TALLY WHITE |
| RED TALLY ME PGM |

| EFFECT 設定 |
| --- |
| RED TALLY ME PREV |
| RED TALLY ME CLN |
| GREEN TALLY BLACK |
| GREEN TALLY IN01~IN16 |
| (GREEN TALLY UTILITY IN) (*2) |
| GREEN TALLY STILL1~STILL4 |
| GREEN TALLY MATT1~MATT2 |
| GREEN TALLY WHITE |
| GREEN TALLY ME PGM |
| GREEN TALLY ME PREV |
| GREEN TALLY ME CLN |
| ASPECT 16:9 TALLY |
| ASPECT 4:3 TALLY |
| KEY1 ON TALLY |
| KEY2 ON TALLY |
| DSK ON TALLY |
| |

(*1) GPI OUTPUT01-16 はユーザーボタンにアサインすることで使用できます。アサイン方法については「4-3-3. ユーザーボタン」参照

(*2) MU背面 UTL IN 入力。SETUP-BUS CONTROL メニューのUTL-IN TYPE が INPUT（初期設定は CAMRTN）の場合に他のプライマリ入力と同様に使用され、タリー表示も可能になります。

⑤ 必要ならばコントロール F3、F4 を使って D PRE、D PST でそれぞれプレディレー、ポストディレーを変更します。
0～15 フィールドの範囲で設定できます。
　プレディレー：　出力ありと判断するまでの時間
　ポストディレー：出力ありと判断した後、実際の処理を行うまでに必要な時間

## 19-1-3. TALLY OUT のアサイン設定

① SETUP - GPI /TALLY サブメニューでコントロール F1を回して TALLY COLOR を選択します。F1または DOWN ボタンを押して TALLY COLOR メニューを表示します。

② コントロール F1を回して、対象となるバスを選択します。コントロール F2を回してタリーカラーを選択します。AUX バス設定時には、コントロール F2～F5を使用します。

③ UP ボタンを押して SETUP - GPI/TALLY サブメニューへ戻ります。

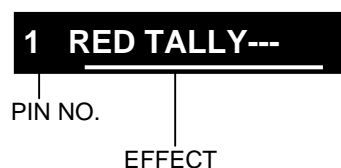
④ SETUP - GPI/TALLY サブメニューで使用する TALLY 出力を選択します。コントロール F1を回して、SELECT で 4～8 のいずれかを選択してコントロール F1（または DOWN ボタン）を押します。

タリーユニットは RS-422 コネクタを使用して接続します。5 台までのカスケード接続が可能です。接続時のボーレート、パリティ設定は SETUP - RS-422 メニューで行います。タリーユニットの動作の詳細については HVS-TALOC/TALR20/32 の取扱説明書を参照してください。

⑤ 選択しているタリーユニットを使用する場合は、コントロール F1を回して ENABLE 行へ移動し設定を ON にします。各出力ピンの設定状況がメニュー上に表示されます。

⑥ 選択したタリーユニット（HVS-TALOC20/32 または HVS-TALR20/32）の出力ピンを選択します。コントロール F2を回して P NO.で選択します。

⑦ 選択した出力ピンに割り当てる機能を選択します。コントロール F2を回して EFFECT で選択します。

| EFFECT 設定 |
|---|
| RED TALLY BLACK |
| RED TALLY IN01~IN16 |
| (RED TALLY UTILITY IN) |
| RED TALLY STILL1~STILL4 |
| RED TALLY MATT1~MATT2 |
| RED TALLY WHITE |
| RED TALLY ME PGM |
| RED TALLY ME PREV |
| RED TALLY ME CLN |
| GREEN TALLY BLACK |
| GREEN TALLY IN01~IN16 |
| (GREEN TALLY UTILITY IN) |
| GREEN TALLY STILL1~STILL4 |
| GREEN TALLY MATT1~MATT2 |
| GREEN TALLY WHITE |
| GREEN TALLY ME PGM |
| GREEN TALLY ME PREV |
| ASPECT 16:9 TALLY |
| ASPECT 4:3 TALLY |
| KEY1 ON TALLY |
| KEY2 ON TALLY |
| DSK ON TALLY |

（設定例）

| 例 | TALLY COLOR メニュー | | TALLY1-5 メニュー | |
|---|---|---|---|---|
| | 出力バス | COLOR | P NO. | EFFECT |
| 例 1 | PGM | RED | 1 | RED TALLY-IN01 |
| 例 2 | PGM | RED | 2 | RED TALLY-MATT1 |
| 例 3 | PGM | GREEN | 2 | RED TALLY-MATT1 |
| 例 4 | PGM | R&G | 2 | GREEN TALLY-STILL4 |
| 例 5 | AUX01 | GREEN | 64 | GREEN TALLY-STILL4 |

例 1）プログラム出力に IN01 が出力されると、1 ピンから RED TALLY が出力されます。
例 2）プログラム出力に MATT1 が出力されると、2 ピンから RED TALLY が出力されます。
例 3）COLOR が GREEN で EFFECT が RED 項目のため、2 ピンからは TALLY は出力されません。
例 4）プログラム出力に STILL4 が出力されると、2 ピンから GREEN TALLY が出力されます。
例 5）AUX1 出力に STILL4 が出力されると、64 ピンから GREEN TALLY が出力されます。

# 19-2. エディタ制御

メニューセレクト部の EDITOR ボタンを押します。EDITOR メニューが表示されます。下記の設定が可能です。

<table>
<tr><th>設定項目</th><th colspan="2">設定内容</th><th colspan="2">設定範囲</th></tr>
<tr><td>TYPE</td><td colspan="2">プロトコルタイプ</td><td colspan="2">GVG100（初期設定）, BVS3K、BVE700</td></tr>
<tr><td>DELAY（*1）</td><td colspan="2">ディレー設定</td><td colspan="2">OFF, ON（初期設定）</td></tr>
<tr><td>ENABLE（*2）</td><td colspan="2">編集機使用設定</td><td colspan="2">OFF（初期設定）, ON</td></tr>
<tr><td rowspan="5">SELECT（*3）</td><td rowspan="5">EDITOR から操作できるバス列設定</td><td rowspan="5">BVS3K</td><td>ME</td><td>ME を操作（ENABLE ON 時に有効）</td></tr>
<tr><td>PVW</td><td>PVW を操作（ENABLE ON 時に有効）</td></tr>
<tr><td>ALL</td><td>ME および PVW を操作（ENABLE ON 時に有効）</td></tr>
<tr><td>ME ON</td><td>ENABLE 設定の ON/OFF にかかわらず、常に EDITOR から M/E を操作<br>（ON 時には ME、PVW ともに操作可能）</td></tr>
<tr><td>PVW ON</td><td>ENABLE 設定の ON/OFF にかかわらず、常に EDITOR から PVW を操作<br>（ON 時には ME、PVW ともに操作可能）</td></tr>
<tr><td rowspan="4">WIPE</td><td rowspan="4">パターン読み込みモード</td><td>GVG100<br>BVS3K</td><td>NORMAL</td><td>MU の 100 種類の WIPE パターンをそのまま編集機で使用</td></tr>
<tr><td>GVG100</td><td>LIST</td><td>MU のパターンリストに登録されている WIPE パターン 10 個、DVE パターン 10 個を、パターン No.80-99 として編集機で使用。</td></tr>
<tr><td rowspan="2">BVE700</td><td>PRESET</td><td>BVE-700 固有のプリセットパターンと同じ WIPE パターンをアサイン</td></tr>
<tr><td>DIRECT</td><td>BVE-700 から WIPE パターン番号をダイレクト入力</td></tr>
<tr><td>BAUD</td><td colspan="2">ボーレート設定</td><td colspan="2">9600, 19200, 38400（初期設定）</td></tr>
<tr><td>PARITY</td><td colspan="2">パリティ設定</td><td colspan="2">NONE, ODD（初期設定）, EVEN</td></tr>
<tr><td rowspan="2">XPT CTRL（*4）</td><td colspan="2" rowspan="2">クロスポイント操作タイプ</td><td>INPUT</td><td>編集機から入力番号を指定してクロスポイント切り換え（初期設定）</td></tr>
<tr><td>BUTTON</td><td>編集機からボタン番号を指定してクロスポイント切り換え</td></tr>
<tr><td rowspan="2">PATT SELECT</td><td colspan="2" rowspan="2">パターン操作の ON/OFF</td><td>ON</td><td>編集機のパターン選択コマンドを受け付ける（初期設定）</td></tr>
<tr><td>OFF</td><td>編集機のパターン選択コマンドを受け付けない</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>設定項目</th><th>設定内容</th><th colspan="2">設定範囲</th></tr>
<tr><td rowspan="2">KEYER CTRL</td><td rowspan="2">キーヤ操作の<br>ON/OFF</td><td>ON</td><td>編集機のキーヤ制御コマンドを受け付ける（初期設定）</td></tr>
<tr><td>OFF</td><td>編集機のキーヤ制御コマンドを受け付けない<br>(ALL STOP 受信時に KEYER OFF となりません)</td></tr>
</table>

（*1）DELAY を OFF にすることにより、DVE 処理のためにディレーさせているコマンド遅延を省くことが可能です。ディレーを省くことにより MIX、WIPE トランジションに関しては、エフェクトの IN 点にてトランジションを開始させることができます。DVE トランジションや OU からの通常操作時には、切り換え時に 1 フレーム、バックグランドの映像が見えるなどのショックが発生するため、注意して設定を行ってください。
（*2）編集機を有効にするには、ENABLE を ON にする必要があります。
（*3）SELECT が PVW/PVW ON/ALL の時は、AUX1 が操作対象のエディットプレビューバスになります。
（*4） XPT CTRL を INPUT、BUTTON に設定した場合は、バスの選択は次のようになります。

BUTTON

| 選択番号 | ボタン番号 |
|---|---|
| 0 | BLACK |
| 1-8 | 1-8 |
| 9-16 | 9-16 (SHIFT+1 から 8) |
| 17-18 | MATT1-2 |
| 19 | WHITE (SHIFT+BLACK) |

INPUT

| 入力番号 | 入力信号 |
|---|---|
| 0 | BLACK |
| 1-16 | IN01-IN16 |
| 17 | UTILITY IN |
| 27 | COLOR BAR |
| 28 | WHITE |
| 29-32 | STILL1-4 |
| 33-34 | MATT1-2 |

ユーザーボタンに EDITOR ENABLE 機能をアサインし、ボタンを押して点灯／消灯させても ENBLE ON/OFF 設定ができます。（「4-3-3. ユーザーボタン」参照）このユーザーボタンをダブルクリックすると SETUP-EDITOR サブメニューが開きます。

# 19-3. ネットワーク接続

## 19-3-1. アークネット（オプション）

アークネットを使用するためには、MU、OU 個別にオプションの ARCNET 基板が必要になります。アークネットオプション増設については販売代理店へお問い合わせください。

■ **OU と MU の接続**

MU の ARCNET ポートと OU の ARCNET ポートを BNC ケーブルで接続します。他の機器をカスケード接続する場合は、もう一方のポートを使って接続します。MU または OU がアークネットの終端となる場合は、他端ポートを 75Ω で終端してください。アークネットの接続は「3-2. 拡張構成」、HANABI オグジュアリユニット（HVS-AUX16/32）の取扱説明書等を参照して行ってください。

■ **ARCNET 設定**

初期設定のままで操作できます。特別に、変更が必要な場合のみ設定を行ってください。

① SETUP トップメニューを表示します。

② コントロール F1 を回して NETWORK を選択します。コントロール F1 を押すか DOWN ボタンを押して、SETUP - NETWORK メニューを開きます。

③ 下記の表を参照して設定を行ってください。MU ID、OU ID を変更した場合はキーパッドの ENTER を押して確定します。

| パラメータ行 | パラメータ | 操作 | 設定内容 | 初期設定 | 設定範囲 |
|---|---|---|---|---|---|
| ARC OU ID | ID | F2 | OU のアークネット ID | 1 | 1-255 |
| | CTRL MU | F3 | OU からコントロールする MU の ID | 250 | 1-255 |
| ARC MU ID | CTRL PORT | F2 | OU から本体を制御するポートの指定（D-sub コネクタまたは ARCNET ポート） | D-SUB | D-SUB ARCNET |
| | MU ID | F3 | MU のアークネット ID | 250 | 1-255 |

アークネット上に接続されている MU の ID は、ACTIVE MU ID に表示されます。OU の操作権を外す場合は、ACTIVE MU ID に表示されていない ID を選択してください。

MU または OU に基板が実装されていないと ARCNET 設定は表示されません。

MU と OU それぞれ一台ずつの構成の場合は、工場出荷時には、MU は ARCNET ID 250、OU ARCNET ID 1 で接続するように設定されています。システムを拡張して、MU または OU を増設した場合は、接続ケーブルおよびネットワークの再設定が必要になります。

MU または OU を増設した場合は、ARCNET ID が他の機器と重複しないように注意してください。重複すると ARCNET が正しく動作しません。
ネットワーク内の ARCNET ID が重複して、ネットワークが立ち上がらない場合は、ID が重複する機器のいずれか一方の電源を OFF にしてください。もう一方の機器と OU のみを 1 対 1 で接続して ARCNET ID を変更し、電源を入れ直します。ARCNET ID が変更されたら、ネットワークに接続している他の機器の電源を入れ、ネットワークを再構築します。ARCNET ID を変更した場合は、電源を入れ直さないと変更が有効になりませんので注意してください。

また、システムファイルの読み込みを行った場合も、ARCNET ID が重複して、接続できなくなる場合があります。そのときは、重複している機器の ARCNET ID を変更してから、ネットワークを立ち上げ直してください。

システムの拡張について詳しくは、販売代理店にご相談ください。

## 19-3-2. イーサネット（オプション）

イーサネット 10BASE-T/100BASE-TX を利用して、データファイルや設定ファイルの転送を行うことができます。イーサネット設定は SETUP - NETWORK メニューで行います。

■ **MU の IP アドレスとネットマスク**

① SETUP トップメニューを表示します。

② コントロール F1 を回して NETWORK を選択します。コントロール F1 を押すか DOWN ボタンを押して、SETUP - NETWORK メニューを開きます。

③ SETUP-NETWORK メニューでコントロール F1 を回し、TCP/IP 行、NET MASK 行で、イーサネットの LAN の IP アドレス、ネットマスクを設定します。キーパッドの ENTER を押して確定します。初期設定は IP ADDRESS 192.168.250.250、NET MASK 255.255.255.0 です。

■ **MU と LAN との接続**

MU 背面のイーサネットポートと LAN をツイストペアケーブルで接続します。
ハブ等を介して LAN に接続する場合はストレートケーブル、PC と直接接続する場合は、クロスケーブルを使用します。

LAN への参加および IP アドレス、ネットマスクの設定については、LAN のネットワーク管理者に、必ずお問い合わせください。

# 19-4. CF カードによるバージョンアップ

バージョンアップについては、販売代理店までご連絡ください。

CF カードからソフトのバージョンアップができます。バージョンアップは FILE メニューの特殊機能です。
以下のファイルが CF カードに入っています。

(HVS-1000HS メインソフトウェア) **PM7837XX.MMU**
(HVS-1000HS サブソフトウェア) **PM7758XX.SMU**
(HVS-1000EOU ソフトウェア) **PM7796XX.EOU**

## 19-4-1. バージョンの確認

MU、OU のソフトウェアバージョンは STATUS-VERSION メニューで確認します。

① STATUS ボタンを押して、STATUS メニューを表示します。

② コントロール F1 を回して VERSION を選択します。コントロール F1 を押すか DOWN ボタンを押して、STATUS-VERSION メニューを開きます。

## 19-4-2. バージョアップ手順

バージョンアップは、下記の手順で行います。

| 順番 | 作業内容 |
|---|---|
| 1 | 現在の設定データを CF カードへ保存 |
| 2 | MU のバージョンアップ |
| 3 | OU のバージョンアップ |
| 4 | 再起動（REBOOT） |
| 5 | 初期化（INIT） |
| 6 | 1 で保存した設定データの読み込み |
| 7 | 再起動（REBOOT） |
| 8 | MU、OU の電源を入れ直す |

バージョンアップを行うと設定データがすべて初期化されます。必要な設定データは、必ず保存してからバージョンアップを行ってください。

## 19-4-3. 設定データの保存

① CF カードドライブにカードを挿入します。

② メニューセレクト部で SHIFT ボタンを押して点灯させせます。STILL(FILE)ボタンを押して、FILE トップメニューを表示します。

③ コントロール F1を回して SAVE を選択し、DOWN ボタンまたは F1を押し、FILE-SAVE メニューを開きます。

④ コントロール F2を回して TYPE で、拡張子“ALL”を選択します。

⑤ コントロール F4を押します。ピーッと音が鳴り、CF カードにファイル名 data.all として保存されます。

## 19-4-4. MU のバージョンアップ

① メニューセレクト部で SHIFT ボタンを押して点灯させせます。STILL(FILE)ボタンを押して、FILE トップメニューを表示します。

② FILE ボタンを押しながらコントロール F1を回して SEND を選択し、DOWN ボタンまたは F1を押し、FILE-SEND メニューを表示します。

③ FILEボタンを押しながらコントロール F2を回して、ファイル拡張子 MMU（MU ソフトバージョンアップ用のファイル拡張子）を選択します。

④ コントロール F3を回して必要な MMU ファイルを選択します。

⑤ コントロール F1を押します。MU へのデータ送信が始まります。

更新中は絶対に電源を切ったり、カードを抜いたりしないでください。

⑥ FILE-SEND メニュー内に、送信状況を示すインジケーターバーが表示されます。

⑦ およそ 30 秒後オペレーションパネルのボタンがすべて消灯します。（MU のフラッシュ ROM へ書込み中）

⑧ 1～2 分後、再びオペレーションパネルのボタンが点灯します。（ダウンロード完了）

⑨ MU の電源を入れなおすと、バージョンアップが完了し、更新されたソフトが起動します。

SMU ファイルも同様にバージョンアップを行います。このときファイルの拡張子には SMU を選択してください。（書き込みに 1 分程度かかります。）

## 19-4-5. OU のバージョンアップ

① メニューセレクト部で SHIFT ボタンを押して点灯させます。STILL(FILE)ボタンを押して、FILE トップメニューを表示します。

② FILE ボタンを押しながらコントロール F1 を回して SEND を選択し、DOWN ボタンまたは F1 を押し、FILE-SEND メニューを表示します。

③ FILE ボタンを押しながらコントロール F2 を回して、ファイル拡張子 EOU（OU ソフトバージョンアップ用のファイル拡張子）を選択します。

② コントロール F3 を回して必要な EOU ファイルを選択します。

③ コントロール F4 を押します。OU へのデータ送信が始まります。

更新中は絶対に電源を切ったり、カードを抜いたりしないでください。

④ FILE-SEND メニュー内に、送信状況を示すインジケーターバーが表示されます。

⑤ インジケーターバー上に FLASH ERASE と表示されます。（フラッシュメモリ消去中）

⑥ インジケーターバー上に FLASH WRITING と表示されます。（フラッシュメモリ書き込み中）

⑦ 最後に HVS-1000EOU の起動画面が現れれば、バージョンアップ完了です。

## 19-4-6. 設定データの読み込み

最初に保存したデータを MU と OU に送信して、再設定を行います。

① メニューセレクト部で SHIFT ボタンを押して点灯させます。STILL(FILE)ボタンを押して、FILE トップメニューを表示します。

② FILE ボタンを押しながらコントロール F1 を回して SEND を選択し、DOWN ボタンまたは F1 を押し、FILE-SEND メニューを表示します。

③ FILE-SEND メニューで F2 を回し TYPE で、ファイルの拡張子 ALL を選択します。

④ ファイルが複数あるときは、コントロール F3 を回し、送信するファイルを選択します。（名前を変更していなければ、data.all です。）

⑤ コントロール F4 を押します。ピーッと音が鳴り、CF カードからデータが読み込まれます。

⑥ FILE-SEND メニュー内に、送信状況を示すインジケーターバーが表示されます。

⑦ およそ 30 秒ですべてのデータを送信します。

⑧ 送信終了後、再起動（REBOOT）します。

**システムデータ読み込み時の注意**

システムデータを読み込んだ時は、必ず、MU と OU の電源を入れ直してください。電源を入れ直さないと ARCNET ID が有効になりません。

# 19-5. 信号フォーマットの書換え（DVE Ver.1）

HVS-1000HS の DVE 基板（DVE Ver.1）でビデオフォーマットを変更する場合は、ビデオ信号フォーマットデータを変更する必要があります。この章では、その手順を説明します。信号フォーマットのデータ変換ファイルが入った CF カードを使って DVE 基板の信号フォーマットデータの書換えを行います。

## 19-5-1. 作業を始める前に

HANABI シリーズのシステムは、SETUP メニューで信号フォーマットを切り換えて立ち上げ直すと、別の信号フォーマットで動作させることができます。これに対し、HANABI シリーズの DVE 基板は、2 種類の信号フォーマットデータを保持しており、対応するフォーマットで HANABI システムが動作しているときのみ、DVE が使用可能となります。この 2 種類のフォーマットデータを変更することにより、HANABI システムにおいて選択可能なフォーマットすべてに対応することが可能となります。
このデータ変更処理では、2 種類の信号フォーマットのうち 1 種類だけを書き換えます。

DVE の信号フォーマットデータの変更を行うときは、必ずDVE 基板が対応しているビデオ信号フォーマットで HANABI システムを起動させてください。DVE 基板が対応していないビデオ信号フォーマットでシステムを起動すると、フォーマットデータを変更することはできません。
このデータ変更処理では、使用中の信号フォーマットのデータは書き換えられません。もう一方のフォーマットデータが新しいフォーマットデータに書き換えられます。

## 19-5-2. DVE 基板の信号フォーマットデータの確認

DVE 基板がもつ信号フォーマットデータは次のようにして確認します。

① FILE ボタンを押し続けます。FILE メニューが表示されたら DOWN ボタンを押します。FILE ボタンを押したまま、コントロール F2 を回し、DVE データ変更ソフトの拡張子 FPD を選択します。FILE ボタンを離します。

② コントロール F1 を回して、OPERATE 行を選択します。コントロール F2（またはコントロール F3）を押します。各 DVE のステータスが下図のようにポップアップ表示されます。同じコントロールを再度押すと、ポップアップ画面が消えます。

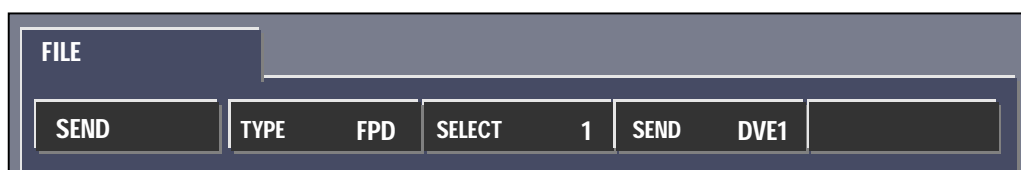
DVE1 STATUS
[ 1080 /60i, 59.94i ]
1080/23.9p,sF,24p,sF

[ ]で囲まれている信号フォーマットが、現在使用しているフォーマットです。
[ ]で囲まれていない信号フォーマットが、現在使用していないフォーマットです。現在使用していないフォーマットデータが書き換えられます。
上の例では、システムは 1080/60i または 1080/59.94i で動作しています。データ変更を行うと、1080/23.9p, 23.98sF, 24p, 24sF のフォーマットが消去され、新しいフォーマットが書き込まれます。

## 19-5-3. フォーマットデータの変更

① FILE ボタンを押し続けます。FILE メニューが表示されたら DOWN ボタンを押します。FILE ボタンを押したまま、コントロール F2 を回し、DVE データ変更ソフトの拡張子 FPD を選択します。FILE ボタンを離します。

② コントロール F1 を回して、SEND 行を選択します。コントロール F3 を回し、SELECT 項目で使用したい信号フォーマットのデータ変換ファイルを選択します。データ変換ファイルは、次のように名前がつけられています。

FILE メニュー SEND 行

| (ファイル名) | (対応フォーマット) |
|---|---|
| 60I__-01.FPD | 1080/59.94i, 1080/60i |
| 50I__-01.FPD | 1080/50i |
| 24P__-01.FPD | 1080/23.98p, 1080/23.98sF, 1080/24p, 1080/24sF |
| 720P_-01.FPD | 720/59.94p, 720/60p, 720/50p |
| SD___-01.FPD | NTSC/PAL |

③ コントロール F4 を回して、SEND 項目でデータ変換を行う DVE 基板を選択します。
通常は、基板 2 枚構成の場合は DVE1/2 を、基板 1 枚構成の場合は DVE1 を選択してください。

④ コントロール F4 を押します。MU へのデータ送信が始まります。

⑤ 変換作業の状況がポップアップで表示されます。

STATUS
DVE1: Error. [6]
DVE2: Erasing Flash.

**更新中は絶対に電源を切ったり、カードを抜いたりしないでください。**

メッセージ一覧

| メッセージ | 状態 |
|---|---|
| Clearing Flash. | メモリデータ消去中 |
| Writing to Flash. | データ書き込み中 |
| Convert completed. | 正常終了 |

エラーメッセージ

| メッセージ | 状態 |
|---|---|
| Error. [5] | 異常終了（DVE タイムアウト） |
| Error. [6] | 異常終了（DVE メモリクリアエラー） |
| Error. [7] | 異常終了（DVE データ書き込みエラー） |
| Error. [8] | 異常終了（送信 SUM エラー） |
| Error. [9] | 異常終了（書き込み SUM エラー） |
| No DVE board. | DVE 基板がインストールされていない |
| Signal format err. | DVE 基板がもつ信号フォーマットでシステムが起動していない。 |
| MU-OU trans err. | MU-OU 通信エラー（MU Busy, SEQ ERR） |

⑥ データ変換作業が正常に終了すると「Completed」と表示されます。作業完了までに約 3～5 分間かかります。

エラーが表示された場合は、次の事項を確認後、再度③から操作してください。

- システムは、DVE 基板が対応している信号フォーマットで起動していますか？
- DVE 基板は正しく選択されていますか？

データの書き換え後は、すぐに通常の運用を開始することができます。書き換えたフォーマットを使用する場合は、SETUP-SYSTEM メニューで信号フォーマットを選択し、システムを再起動してからご使用ください。

# 19-6. DVE 基板のバージョンアップ (DVE Ver.2)

この章では HVS-1000HS の DVE 基板 (DVE Ver.2) のバージョンアップを行うための手順を説明します。DVE 基板はハード用データを 3 種類、ソフト用データを 2 種類保持しています。これらを書き換えることにより、最新の機能を使用することが可能となります。

バージョンアップ中は絶対に電源を切らないでください。途中で電源を切ると DVE 基板が起動しなくなることがあります。バージョンアップについて詳しくは、販売代理店までご連絡ください。

## 19-6-1. DVE 基板のバージョン確認

DVE 基板のバージョンは次のようにして確認します。

① メニューセレクト部で SHIFT ボタンを押して点灯させます。STILL(FILE)ボタンを押して、FILE トップメニューを表示します。

② FILE ボタンを押しながら、コントロール F1 を回して、SEND を選択し、DOWN ボタンまたは F1 を押し、FILE-SEND メニューを表示します。

③ FILE ボタンを押しながら、コントロール F2 を回して、DVE バージョンアップ用の拡張子 G* を選択します。FILE ボタンを離します。

④ コントロール F1 を回して、OPERATE 行を選択します。

⑤ コントロール F2（またはコントロール F3）を押します。各 DVE のステータスが下図のようにポップアップ表示されます。同じコントロールを再度押すと、ポップアップ画面が消えます。

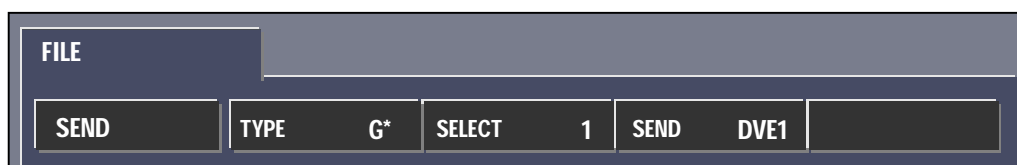
```
DVE1 STATUS
CPU:2.02.00    DSP:000
HARD1:000      2:100      3:000
```

CPU:　CPU バージョン
DSP:　DSP バージョン
HARD1~3:　ハードウェアバージョン

## 19-6-2. DVE 基板のバージョンアップ

① メニューセレクト部で SHIFT ボタンを押して点灯させます。STILL(FILE)ボタンを押して、FILE トップメニューを表示します。FILE ボタンを押しながら、コントロール F1 を回して、SEND を選択し、DOWN ボタンまたは F1 を押し、FILE-SEND メニューを表示します。

② FILE ボタンを押しながら、コントロール F2 を回して、DVE バージョンアップ用の拡張子 G* を選択します。FILE ボタンを離します。

FILE メニュー SEND 行

③ コントロール F3 を回して、SELECT 項目でアップグレードファイルを選択します。
ファイル名および拡張子は次のとおりです。

| ファイル名 | データの種類 |
|---|---|
| PM******.GCP | CPU 用データ |
| PM******.GDS | DSP 用データ |
| PM******.GF1 | HARD1 用データ |
| PM******.GF2 | HARD2 用データ |
| PM******.GF3 | HARD3 用データ |

一回の操作でバージョンアップできるデータは一つだけです。複数データのバージョンアップが必要な場合は、バージョンアップ操作を繰り返してください。

④ コントロール F4 を回して、SEND 項目でバージョンアップを行う DVE 基板を選択します。
通常、基板２枚構成の場合は DVE1/2 を、基板１枚構成の場合は DVE1 を選択してください。

⑤ コントロール F4 を押します。MU へのデータ送信が始まります。バージョンアップの状況がポップアップで表示されます。

STATUS
DVE1: Writing Flash.
DVE2: Clearing Flash.

Reboot MU と表示されるまでは絶対に電源を切ったり、カードを抜いたりしないでください。

メッセージ一覧

| メッセージ | 状態 |
|---|---|
| Clearing Flash. | メモリデータ消去中 |
| Writing to Flash. | データ書き込み中 |
| Writing to CPU. | CPU 書き込み中 |
| Check | SUM チェック中 |
| Completed. | 正常終了 |

⑥ バージョンアップが正常に終了すると、次のように「Completed.」と表示されます。作業完了までに約 3～5 分間かかります。

```
Reboot MU
DVE1: Completed
DVE2: Completed
```

下表のようなエラーメッセージが、ひとつでも表示された場合は、次の事項を確認後、再度④から操作してください。一方の DVE 基板だけがエラーになった場合は、基板選択時に失敗した基板だけを選択してアップグレードを実行してください。

- バージョンアップ用のファイルは正しく選択されていますか？
- DVE 基板は正しく選択されていますか？

| エラーメッセージ | 状態 |
|---|---|
| Err. [5] | 異常終了（DVE タイムアウト） |
| Err. [6] | 異常終了（DVE メモリクリアエラー） |
| Err. [7] | 異常終了（DVE データ書き込みエラー） |
| Err. [8] | 異常終了（送信 SUM エラー） |
| Err. [9] | 異常終了（書き込み SUM エラー） |
| No DVE board. | DVE 基板がインストールされていない |
| MU-OU trans err. | MU-OU 通信エラー（MU Busy, SEQ ERR） |

⑦ バージョンアップ終了後は、MU を再起動します。

⑧ 他にバージョンアップが必要なデータがあれば、③～⑦を繰り返します。

⑨ 「19-6-1. DVE 基板のバージョン確認」を参照して、DVE 基板のバージョンが更新されていることを確認します。

# 20. 仕様と外観

## 20-1. 仕様

### 20-1-1. HVS-1000HS

■ **信号特性 (HD モード)**

| | |
|---|---|
| テレビジョン方式 | 1080/60i, 1080/59.94i, 1080/50i, 1080/23.98sF, 1080/24sF,<br>1080/23.98p, 1080/24p, 720/59.94p, 720/60p, 720/50p |
| 信号処理方式 | デジタルコンポーネント 4:2:2:4 10 ビット |
| サンプリング周波数 | Y: 74.25/1.001MHz または 74.25MHz<br>C: 37.125/1.001MHz または 37.125MHz<br>Key: 74.25/1.001MHz または 74.25MHz |
| 量子化 | Y:10 ビット, C:10 ビット, Key:10 ビット |
| ビデオ入力 | 標準 4 入力、オプション 16 入力+UTL-IN 入力<br>1.485/1.001Gbps, または 1.485Gbps, 75Ω, BNC |
| 同期信号入力 | 3 値シンク: ±0.3V ループスルー BNC 1 入力<br>BB: 0.429 [0.45] V(p-p)<br>75Ω（終端プラグ必要）またはループスルーBNC 1 入力 |
| ビデオ出力 | 標準 5 出力 (PGM 2 出力, PREV 1 出力, AUX1, INPUT PREV)<br>オプション 3 出力 (AUX2~4)<br>1.485/1.001Gbps, または 1.485Gbps , 75Ω, BNC |
| 同期信号出力 | 3 値シンク: ±0.3V 75Ω BNC 1 出力 または<br>BB: 0.429 [0.45] V(p-p) 75Ω BNC 1 出力 2 系統 |
| S/N 比 | 58dB 以上 |
| 入出力ディレー | 1H (DVE なし)<br>1 フレーム + 1H (KEY1、KEY2)<br>DVE 通過画像はさらに 1 フレーム追加 |

■ **信号特性 (SD モード)**

[ ] 内は PAL

| | |
|---|---|
| テレビジョン方式 | 525/60 [625/50] |
| 信号処理方式 | デジタルコンポーネント 4:2:2:4 10 ビット |
| サンプリング周波数 | Y:13.5MHz C:6.75MHz Key:13.5MHz |
| 量子化 | Y:10 ビット, C:10 ビット, Key:10 ビット |
| ビデオ入力 | 標準 4 入力、オプション 16 入力+UTL-IN 入力<br>デジタルコンポーネント, 270Mbps, 75Ω, BNC |
| 同期信号入力 | BB: 0.429 [0.45] V(p-p)<br>75Ω（終端プラグ必要）またはループスルーBNC 1 入力 |
| ビデオ出力 | 標準 5 出力 (PGM 2 出力, PREV 1 出力, AUX1, INPUT PREV)<br>オプション 3 出力 (AUX2~4)<br>デジタルコンポーネント, 270Mbps, 75Ω, BNC |
| 同期信号出力 | BB: 0.429 [0.45] V(p-p), 75Ω , BNC, 1 出力 2 系統 |
| S/N 比 | 58dB 以上 |
| 入出力ディレー | 1H (DVE なし)<br>1 フレーム + 1H (KEY1、KEY2)<br>DVE 通過画像はさらに 1 フレーム追加 |

■ その他の特性

インターフェース

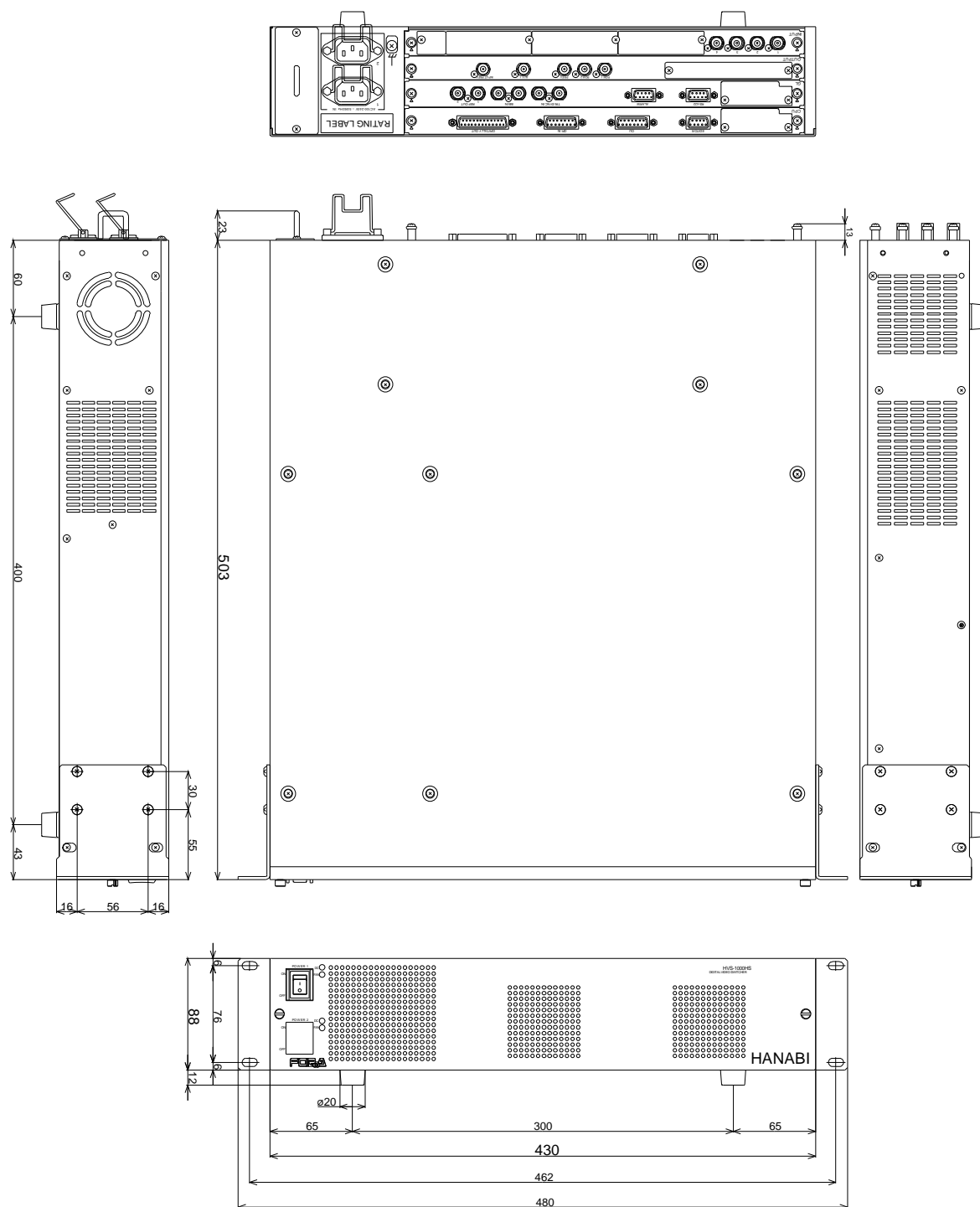
| | | |
|---|---|---|
| OU | | D-sub 15-pin コネクタ (メス) 1 ポート |
| RS-422 | | D-sub 9-pin コネクタ (メス) 1 ポート |
| GPI IN | | D-sub 15-pin コネクタ (メス) 1 ポート |
| GPI/TALLY OUT | | D-sub 25-pin コネクタ (メス) 1 ポート |
| EDITOR | | D-sub 9-pin コネクタ (メス) 1 ポート |
| ALARM | | D-sub 9-pin コネクタ (メス) 1 ポート |
| ARCNET (オプション) | | トークンパッシング方式, 10Mbps<br>75Ω(終端プラグ必要)またはループスルー, BNC (5C2V), 1 ポート |
| イーサネット(オプション) | | 10/100BASE-TX RJ-45 1 ポート |
| 使用温度 | | 0°C～40°C |
| 湿度 | | 30%～90% (結露のないこと) |
| 電源 | | AC100V～240V ±10%, 50/60Hz |
| 消費電力 | HD | 標準時:165VA (100V), 265VA (240V)<br>フルオプション時:170VA (100V), 275VA (240V) |
| | SD | 標準時:130VA (100V), 200VA (240V)<br>フルオプション時:140VA (100V), 210VA (240V) |
| 質量 | | 約 15kg (フルオプション時 18kg) |
| 外形寸法 | | 424 (W) x 88 (H) x 500 (D) mm, EIA 2RU |
| 消耗部品 | メモリーバックアップ電池 | 交換時期 2-4 年<br>STATUS(1/5)メニューの BTRY 項目を確認。<br>BTRY: "TOO LOW" または "EMPTY"と表示されると交換が必要です。(付録 P1 参照) |

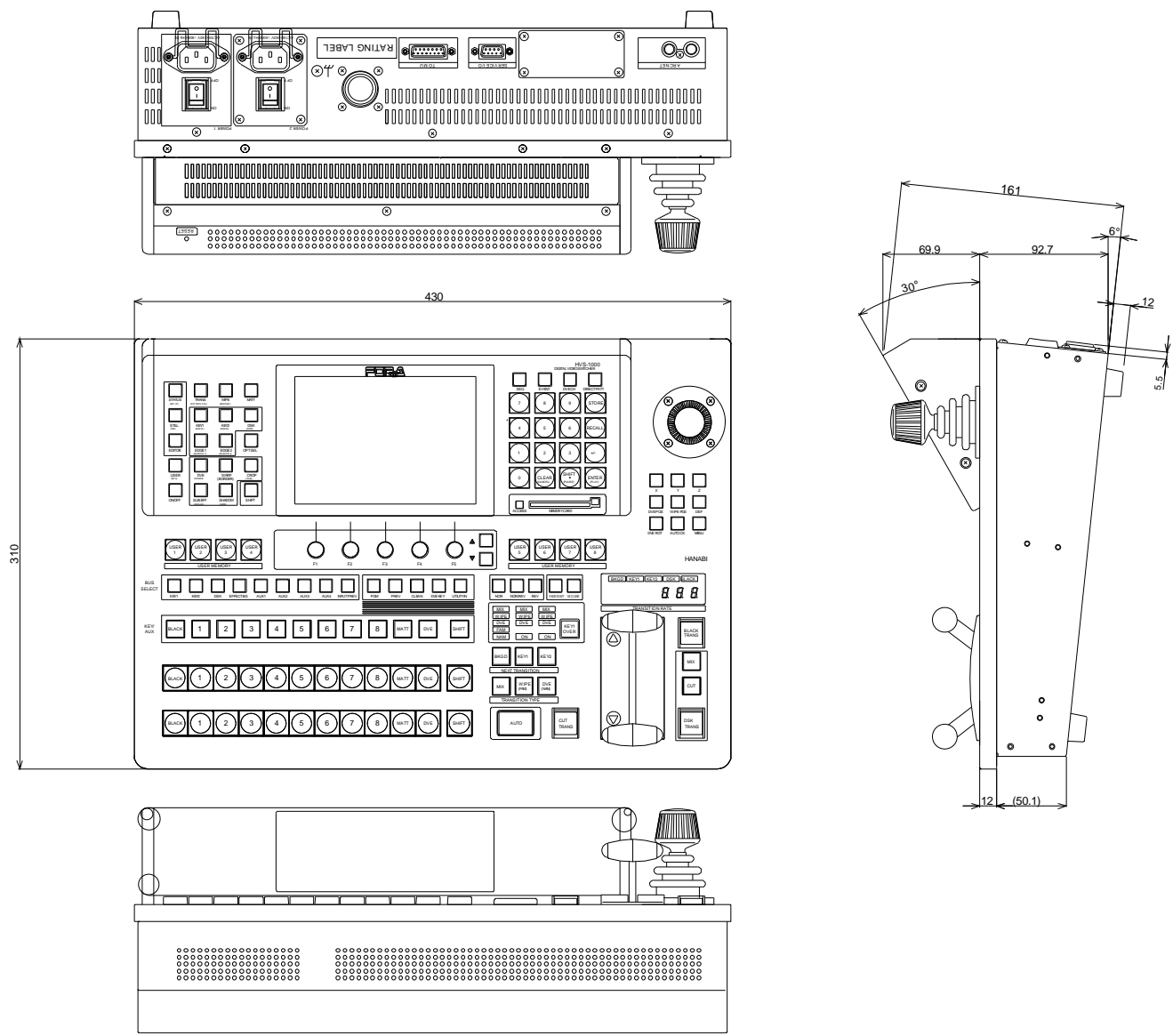
# 20-1-2. HVS-1000EOU

| | |
|---|---|
| メモリカードドライブ | CF カード対応ドライブ |
| インターフェース | |
| TO MU | D-sub 15-pin コネクタ (メス) 1 ポート |
| ARCNET (オプション) | トークンパッシング方式, 10Mbps<br>75Ω(終端プラグ必要)またはループスルー, BNC (5C2V), 1 ポート |
| 使用温度 | 0°C～40°C |
| 湿度 | 30%～90% (結露のないこと) |
| 電源 | AC100V～240V ±10%, 50/60Hz |
| 消費電力 | 46VA (100V), 64VA (240V) |
| 質量 | 約 6.5kg (フルオプション時 7.0kg) |
| 外形寸法 | 430 (W) x 310 (D) x 161 (H) mm |

# 20-2. 外観図

## 20-2-1. HVS-1000HS

（寸法単位 mm）

## 20-2-2. HVS-1000EOU

（寸法単位 mm）

# 付録 1. メニューリスト

## 1-1. STATUS メニュー

■STATUS トップメニュー　　STATUS (SETUP)ボタン

| サブメニュー(F1 を押して移動) | 内容 | 参照 |
|---|---|---|
| MU/OU ALARM | 電源、冷却ファン、バッテリーアラーム表示 | |
| BUTTON XPT | バスボタンへの信号のアサイン情報の表示 | |
| AUX/KEY XPT | AUX 出力、キーペアの選択 | |
| VERSION | MU/OU、DVE ソフトウェアのバージョン表示 | |
| DVE STATUS | DVE カード情報の表示 | |

| サブメニュー | パラメータ行 | パラメータ | 内容 |
|---|---|---|---|
| MU/OU ALARM | MU ALARM | PS1 | MU 標準電源アラーム表示 |
| | | PS2 | MU オプションリダンダント電源アラーム表示 |
| | | FR1 | MU 標準電源ファンアラーム表示 |
| | | FR2 | MU オプション電源ファンアラーム表示 |
| | | BTRY | バッテリーアラーム表示 |
| | | FANLT | 前面右（向かって左）の冷却ファンアラーム表示 |
| | | FANRT | 前面左（向かって右）の冷却ファンアラーム表示 |
| | | FANRA | 背面冷却ファンアラーム表示 |
| | OU ALARM | PS1 | OU 標準電源アラーム表示 |
| | | PS2 | OU オプションリダンダント電源アラーム表示 |
| | LED DISP | | アラーム表示の ON／OFF 設定 |
| BUTTON XPT | BUTTON | BK | M/E バスボタン BLAK の信号アサイン情報表示 |
| | | 1-8 | M/E バスボタン 1-10 信号アサイン情報表示 |
| | | MT | M/E バスボタン MATT の信号アサイン情報表示 |
| | SHIFT + BUTTON | BK | M/E バスボタン BLAK（SHIFT）の信号アサイン情報表示 |
| | | 1-8 | M/E バスボタン 1-10（SHIFT）信号アサイン情報表示 |
| | | MT | M/E バスボタン MATT（SHIFT）の信号アサイン情報表示 |
| AUX/KEY XPT | AUX | EFCT BKGD | DVE バックグランド信号アサイン情報表示 |
| | | AUX1-4 | AUX 出力 1-4 信号アサイン情報表示 |
| | | INPUT PREV | INPUT PREV 出力信号アサイン情報表示 |
| | KEYER | KEY1-SRC | KEY1 キーソース信号アサイン表示 |
| | | KEY1-INS | KEY1 キーインサート信号アサイン表示 |
| | | KEY2-SRC | KEY2 キーソース信号アサイン表示 |
| | | KEY2-INS | KEY2 キーインサート信号アサイン表示 |
| | | DSK-SRC | DSK キーソース信号アサイン表示 |
| | | DSK-INS | DSK キーインサート信号アサイン表示 |
| VERSION | MU SOFT | | MU ソフトウェアバージョン表示 |
| | SUB CPU | | MU サブソフトウェアバージョン表示 |
| | OU SOFT | | OU ソフトウェアバージョン表示 |
| | DVE | | オプション DVE ソフトウェアバージョン表示 |
| DVE STATUS | DVE CARD1 | STATUS | 標準の DVE カード情報 |
| | DVE CARD2 | STATUS | オプションの DVE カード情報 |
| | LED DISP | ALARM | DVE アラーム表示の ON/OFF 設定 |
| | LED DISP | DVE STS | DVE フォーマットエラー表示の ON/OFF 設定 |

# 1-2. SETUP メニュー

■SETUP トップメニュー　　SHIFT + STATUS(SETUP)ボタン

| サブメニュー(F1 を押して移動) | 内容 | 参照 |
|---|---|---|
| SYSTEM | 信号フォーマットの選択と同期入出力信号の設定 | |
| INPUT | プライマリ入力信号に信号名をつける | |
| OUTPUT | 出力信号のセーフティエリア設定. | |
| DVE SETUP | PRESET PATTERN CROP およびDVE関連の設定 | |
| MU MODE | KEYER MODE, MATT CLIP その他のモード設定 | |
| OU MODE | OU の初期化とカスタマイズ | |
| BUTTON XPT | バスボタンへの信号のアサイン | |
| BUS CTRL | バスボタンの動作設定 | |
| FREE ASSIGN | ユーザーボタンへのメニューショートカット／機能のアサイン | |
| GPI/TALLY | GPI IN、GPI/TALLY OUT、タリー設定 | |
| RS-422 | RS-422 コネクタのボーレートとパリティ設定 | |
| NETWORK | アークネット、イーサネット接続設定（オプション） | |
| DATE/TIME | 日付時刻設定 | |

SETUP-SYSTEM メニュー

| サブメニュー | パラメータ行 | パラメータ | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | (F1 を回して移動) | (F2 を回す) | (F3 を回す) | (F4 を押す) | (F5 を回す) |
| SYSTEM | FORMAT | MODE | RATE | ASPECT | REBOOT |
| | REF | IN | OUT | | |
| | SC PHASE | COARSE | FINE | | |
| | H PHASE | H PHASE | | | |
| | OUT PHASE | H PHASE | V PHASE | | |
| | INIT | INIT | | | |
| | SW TIMING | SW TIMING | | | |

| パラメータ | | | 初期値 | 設定範囲 | 参照 |
|---|---|---|---|---|---|
| MODE | HD | | 1080 | 1080, 720 | 3-3 |
| | SD | | NTSC | NTSC, PAL | |
| RATE | HD | 1080 | 59.94i | 60i, 59.94i, 50i, 24p, 23.98p, 24sF, 23.98sF | |
| | | 720 | 59.94p | 60p, 59.94p, 50p | |
| ASPECT | 1080, 720 | | 16:9 | 4:3, 16:9 | |
| | NTSC | | 4:3 | 4:3, SQUEEZ, LETTER | |
| | PAL | | 4:3 | 4:3, SQUEEZ | |
| REBOOT | (F5 の長押しで再起動) | | | | |
| IN | HD | 1080/59.94i, 1080/50i, 720/59.94p | BB | BB, TRI S | 18-2-1 |
| | | 720/50p | BB | BB | |
| | | 1080/60i, 1080/24sF, 1080/23.98sF, 1080/24p, 1080/23.98p, 720/60p | TRI S | TRI S | |
| | SD | | BB | BB | |

<table>
<tr><th colspan="3">パラメータ</th><th>初期値</th><th>設定範囲</th><th>参照</th></tr>
<tr><td rowspan="5">OUT</td><td rowspan="3">HD</td><td>1080/59.94i,<br>1080/50i,<br>720/59.94p</td><td>BB</td><td>BB, TRI S, SETUP</td><td rowspan="7"></td></tr>
<tr><td>720/50p</td><td>BB</td><td>BB</td></tr>
<tr><td>1080/60i,<br>1080/24sF,<br>1080/23.98sF,<br>1080/24p,<br>1080/23.98p,<br>720/60p</td><td>TRI S</td><td>TRI S</td></tr>
<tr><td rowspan="2">SD</td><td>NTSC</td><td>BB</td><td>BB, SETUP</td></tr>
<tr><td>PAL</td><td>BB</td><td>BB</td></tr>
<tr><td>COARSE</td><td>BB</td><td>0</td><td>0</td><td>-170 ~ 170</td></tr>
<tr><td>FINE</td><td>BB</td><td>0.0</td><td>0.0</td><td>-15.0 ~ 15.0</td></tr>
<tr><td rowspan="5">H PHASE</td><td colspan="2">TRI S</td><td rowspan="5">0</td><td>0</td><td rowspan="13">18-2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="4">BB</td><td>1080/50i</td><td>-19 ~ 19</td></tr>
<tr><td>1080/59.94i,<br>720/59.94p,<br>720/50p</td><td>-15 ~ 15</td></tr>
<tr><td>NTSC</td><td>-15 ~ 15</td></tr>
<tr><td>PAL</td><td>-19 ~ 19</td></tr>
<tr><td rowspan="7">H PHASE</td><td colspan="2">1080/60i, 1080/59.94i</td><td rowspan="7">0</td><td>-1094 ~ 1094</td></tr>
<tr><td colspan="2">1080/50i</td><td>-1314 ~ 1314</td></tr>
<tr><td colspan="2">1080/24p, 1080/23.98p,<br>1080/24sF,<br>1080/23.98sF</td><td>-1369 ~ 1369</td></tr>
<tr><td colspan="2">720/59.94p, 720/60p</td><td>-819 ~ 819</td></tr>
<tr><td colspan="2">720/50p</td><td>-984 ~ 984</td></tr>
<tr><td colspan="2">NTSC</td><td>-852 ~ 852</td></tr>
<tr><td colspan="2">PAL</td><td>-858 ~ 858</td></tr>
<tr><td>V PHASE</td><td colspan="3">0</td><td>-100 ~ 100</td></tr>
<tr><td>INIT</td><td colspan="2">(F2を回して値を選択し、すべてまたは選択した項目をすべて初期化)</td><td>CUR</td><td>CUR, SYS, ALL</td><td></td></tr>
<tr><td>SW TIMING</td><td colspan="2">1080/60i,59.94i,50i,<br>525/60, 625/50</td><td>ANY</td><td>ANY, ODD, EVEN</td><td>5-3-3</td></tr>
</table>

SETUP-INPUT メニュー

<table>
<tr><th>サブメニュー</th><th>パラメータ行</th><th colspan="4">パラメータ</th></tr>
<tr><td></td><td>(F1を回して移動)</td><td>(F2を回す)</td><td>(F3を回す)</td><td>(F4を押す)</td><td>(F5を回す)</td></tr>
<tr><td rowspan="7">INPUT</td><td>BLACK</td><td>CHARA1</td><td>CHARA2</td><td>CHARA3</td><td>CHARA4</td></tr>
<tr><td>IN01 - IN16</td><td>CHARA1</td><td>CHARA2</td><td>CHARA3</td><td>CHARA4</td></tr>
<tr><td>STILL1 - 4</td><td>CHARA1</td><td>CHARA2</td><td>CHARA3</td><td>CHARA4</td></tr>
<tr><td>MATT1 -2</td><td>CHARA1</td><td>CHARA2</td><td>CHARA3</td><td>CHARA4</td></tr>
<tr><td>WHITE</td><td>CHARA1</td><td>CHARA2</td><td>CHARA3</td><td>CHARA4</td></tr>
<tr><td>UTILITY IN</td><td>CHARA1</td><td>CHARA2</td><td>CHARA3</td><td>CHARA4</td></tr>
<tr><td>COLBAR</td><td>CHARA1</td><td>CHARA2</td><td>CHARA3</td><td>CHARA4</td></tr>
<tr><th>パラメータ</th><th>初期値</th><th colspan="3">設定範囲</th><th>参照</th></tr>
<tr><td>CHARA1<br>CHARA2<br>CHARA3<br>CHARA4</td><td>BLAK, IN01-IN16,<br>STL1-STL4<br>MAT1, MAT2, WHIT,<br>UTL, CB</td><td colspan="3">英数字と記号</td><td>5-3-1</td></tr>
</table>

SETUP-OUTPUT メニュー

| サブメニュー | パラメータ行<br>(F1 を回して移動) | パラメータ<br>(F2 を回す) | <br>(F3 を回す) | <br>(F4 を押す) | <br>(F5 を回す) |
|---|---|---|---|---|---|
| OUTPUT | OUT | CLEAN | DVE KEY | SF MODE | |
| | SAFETY CFG | SIZE A | SIZE B | ASP A | ASP B |
| | SAFETY PGM | ENABLE | TYPE | CROSS | |
| | SAFETY PRV | ENABLE | TYPE | CROSS | |
| | SAFETY AUX1 | ENABLE | TYPE | CROSS | |
| | SAFETY AUX2 | ENABLE | TYPE | CROSS | |
| | SAFETY AUX3 | ENABLE | TYPE | CROSS | |
| | SAFETY AUX4 | ENABLE | TYPE | CROSS | |
| | SIDE PGM | ENABLE | TYPE | TRANSP | |
| | SIDE PREV | ENABLE | TYPE | TRANSP | |
| | SIDE AUX1 | ENABLE | TYPE | TRANSP | |
| | SIDE AUX2 | ENABLE | TYPE | TRANSP | |
| | SIDE AUX3 | ENABLE | TYPE | TRANSP | |
| | SIDE AUX4 | ENABLE | TYPE | TRANSP | |
| | ANCI BUS SEL | PGM SEL | PREV SEL | XPT LV | |
| | ANCI OUT EN | AUX1 | AUX2 | AUX3 | AUX4 |

<table>
<tr><th colspan="2">パラメータ</th><th colspan="4">初期値</th><th colspan="4">設定範囲</th><th>参照</th></tr>
<tr><td colspan="2">CLEAN</td><td colspan="4">OFF</td><td colspan="4">OFF, ON</td><td rowspan="2">6-1-2</td></tr>
<tr><td colspan="2">DVE KEY</td><td colspan="4">PGM</td><td colspan="4">PGM, PST, ME A, ME B, KEY1, KEY2, D KEY1, D KEY2, D KEY3, D KEY4, ME KEY</td></tr>
<tr><td colspan="2">SF MODE</td><td colspan="4">NORMAL</td><td colspan="4">NORMAL, RESIZE</td><td rowspan="12">18-2-2</td></tr>
<tr><td colspan="2">SIZE A</td><td colspan="4">90</td><td colspan="4">70-99</td></tr>
<tr><td colspan="2">SIZE B</td><td colspan="4">85</td><td colspan="4">70-99</td></tr>
<tr><td colspan="2">ASP A</td><td rowspan="2">HD</td><td rowspan="2">16:9</td><td rowspan="2">SD</td><td rowspan="2">4:3</td><td rowspan="2">HD</td><td rowspan="2">4:3, 13:9, 14:9, 15:9, 16:9</td><td rowspan="2">SD</td><td rowspan="2">4:3</td></tr>
<tr><td colspan="2">ASP B</td></tr>
<tr><td colspan="2">ENABLE</td><td colspan="4">OFF</td><td colspan="4">ON, OFF</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">TYPE</td><td colspan="2" rowspan="2">OFF</td><td colspan="2">SF MODE = NORMAL</td><td colspan="4">OFF, 90K, 85K, 80K, 90B, 85B, 80B, 85B+80K, 90B+85K, 90B+80K, 85B+80B, 90B+85B, 90B+80B</td></tr>
<tr><td colspan="2">SF MODE = RESIZE</td><td colspan="4">OFF, HOK, BOX, H+B, B+B</td></tr>
<tr><td colspan="2">CROSS</td><td colspan="4">OFF</td><td colspan="4">ON, OFF</td></tr>
<tr><td>ENABLE</td><td>HD</td><td colspan="4">OFF</td><td colspan="4">ON, OFF</td></tr>
<tr><td>TYPE</td><td>HD</td><td colspan="4">LINE</td><td colspan="4">LINE, TRANSP</td></tr>
<tr><td>TRANSP</td><td>TYPE= TRANSP</td><td colspan="4">50</td><td colspan="4">0~100</td></tr>
<tr><td colspan="2">PGM SEL</td><td colspan="4">OFF</td><td colspan="4">OFF, AUX1-AUX4, EFF BG</td><td rowspan="4">18-2-4</td></tr>
<tr><td colspan="2">PREV SEL</td><td colspan="4">OFF</td><td colspan="4">OFF, AUX1-AUX4, EFF BG</td></tr>
<tr><td colspan="2">XPT LV</td><td colspan="4">0</td><td colspan="4">0~100</td></tr>
<tr><td colspan="2">AUX1 - AUX4</td><td colspan="4">OFF</td><td colspan="4">ON, OFF</td></tr>
</table>

SETUP-DVE SETUP メニュー

| サブメニュー | パラメータ行 | パラメータ | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | (F1を回して移動) | (F2を回す) | (F3を回す) | (F4を押す) | (F5を押す) |
| DVE SET | P PAT CROP | T+B | R+L | ALL | SET |
| | DVE MODE | KF DIR | EDGE | ROT STEP | FILTER |

| パラメータ | 初期値 | 設定範囲 | 参照 |
|---|---|---|---|
| T+B | 0 | 0~100.0 | 9-4-4 |
| R+L | 0 | 0~100.0 | |
| ALL | 0 | 0~100.0 | |
| SET | --- | | |
| KF DIR | NORMAL | NORMAL, REVERS | 7-3-4 |
| TRANS EDGE | OFF | OFF, ON | |
| ROT STEP | 1000 | 360, 1000, 4000 | 9-4-1 |
| FILTER | MODE1 | MODE1, MODE2 | 7-3-4 |

SETUP-MU MODE メニュー

| サブメニュー | パラメータ行 | パラメータ | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | (F1を回して移動) | (F2を回す) | (F3を回す) | (F4を回す) | (F5を回す) |
| MU MODE | TRANS CTRL | MODE | | | |
| | AUTO | AUTO | | | |
| | KEYER | LINK | GAIN | SET | |
| | MATT CLIP T | CLIP | ADJ1 | ADJ2 | |
| | MATT CLIP B | ADJ1 | ADJ2 | | |

| パラメータ | 初期値 | 設定範囲 | 参照 |
|---|---|---|---|
| MODE | REG | REG, ABU | 7-4-2 |
| AUTO | PAUSE | PAUSE, CUT, RETURN | 7-4-4 |
| LINK | ON | OFF, ON | 11-2 |
| GAIN | TYPE1 | TYPE1, TYPE2 | 11-4-4 |
| SET | INPUT | INPUT, KEYER | |
| ADJ1 | 0 | -20 ~ 20 | |
| ADJ2 | 0 | 0 ~ 50 | |
| CLIP | ON | ON, OFF | |
| ADJ1 | 0 | -20 ~ 20 | |
| ADJ2 | 0 | 0 ~ 50 | |

SETUP-OU MODE メニュー

| サブメニュー | パラメータ行 | パラメータ | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | (F1を回して移動) | (F2を回す) | (F3を回す) | (F4を回す) | (F5を回す) |
| OU MODE | OU CTRL | MODE | RATE | MENU SHIFT | BUS SHIFT |
| | JOYSTICK | SPEED | | | |
| | FADER | GAIN | OFFSET | | |
| | BUZZER | TYPE | VOLUME | TONE | |
| | SCR SAVER | SELECT | TYPE | MIN | |
| | LCD CONTROL | BRIGHT | CNTR-VH | CNTR-VH | BACK LIGHT |
| | UTILITY | BRIGHT | | | OU INIT |

| パラメータ | 初期値 | 設定範囲 | 参照 |
|---|---|---|---|
| MODE | 1 | 1, 2 | 18-1-9 |
| RATE | FRM | FRM, SEC | 7-4-3 |
| MENU SHIFT | TOGGLE | TOGGLE, PUSH | 18-1-4 |
| BUS SHIFT | NORMAL | NORMAL, TOGGLE, OFF | 5-3-2 |
| SPEED | NOR | LOW, NOR, HIGH | 18-1-6 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| GAIN | 1.00 | 0.90~1.10 | 18-1-2 |
| OFFSET | 1.00 | 0.00~2.00 | |
| TYPE | ON | TYPE1, TYPE2, TYPE3, TYPE4, OFF | 18-1-5 |
| VOLUME | 31 | 0-31 | |
| TONE | NORMAL | LOW, NORMAL, HIGH | |
| SELECT | ON | OFF, ON | 18-1-7 |
| TYPE | TIME | TIME, BALL | |
| MIN | 5 | 1-60 | |
| BRIGHT | 6 | 0-31 | 18-1-1 |
| CNTR-VH | 20 | 0-31 | 18-1-3 |
| CNTR-VL | 21 | 0-31 | |
| BACKLIG | 16 | 0-31 | 18-1-1 |
| BRIGHT | 10 | 1-15 | 18-1-1 |
| OU INIT | OFF | OFF, ON | 18-5-2 |

SETUP-BUTTON XPT メニュー

| サブメニュー | パラメータ行 | パラメータ | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | (F1 を回して移動) | (F2 を回す) | (F3 を回す) | (F4 を回す) | (F5 を回す) |
| BUTTON XPT | BLACK | SINGAL | NAME | INHIBIT | |
| | BUTTON01 - 08 | SINGAL | NAME | INHIBIT | |
| | MATT | SINGAL | NAME | INHIBIT | |
| | SHIFT + BLACK | SINGAL | NAME | INHIBIT | |
| | SHIFT + BTN01 - 08 | SINGAL | NAME | INHIBIT | |
| | SHIFT + MATT | SINGAL | NAME | INHIBIT | |

| パラメータ | 初期値 | 設定範囲 | 参照 |
|---|---|---|---|
| SIGNAL | BLACK, 01-16, MATT1-2, STIL1-4, WHITE, UTL IN | | 5-3-4 |
| NAME | (SETUP-INPUT で設定した名前) | | |
| INHIBIT | OFF | OFF, ON | |

SETUP-BUS CTRL メニュー

| サブメニュー | パラメータ行 | パラメータ | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | (F1 を回して移動) | (F2 を回す) | (F3 を回す) | (F4 を回す) | (F5 を回す) |
| BUS CTRL | BUS INHIBIT | SELECT | | | |
| | AUX ENABLE | AUX1 | AUX2 | AUX3 | AUX4 |
| | INPUT PREV | SELECT | | | |
| | UTILITY IN | SELECT | | | |
| | BUS TYPE | SELECT | | | |

| パラメータ | 初期値 | 設定範囲 | 参照 |
|---|---|---|---|
| SELECT | OFF | OFF, ON | |
| AUX1 | ON | ON, OFF | 6-1-2 |
| AUX2 | ON | ON, OFF | |
| AUX3 | ON | ON, OFF | |
| AUX4 | ON | ON, OFF | |
| SELECT | ON | ON, OFF | |
| SELECT | INPUT | CAMRTN, INPUT | |
| SELECT | P/P | P/P, A/B | 5-1-2 |

SETUP-FREE ASSIGN メニュー

| サブメニュー | パラメータ行 | パラメータ | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | (F1を回して移動) | (F2を回す) | (F3を回す) | (F4を回す) | (F5を回す) |
| FREE ASSIGN | USER BTN 1-8 | TYPE | NAME | | |

| パラメータ | 初期値 | 設定範囲 | 参照 |
|---|---|---|---|
| TYPE | MENU | MENU, FUNC | 4-3-3 |
| NAME | --- | --- | |

SETUP - GPI メニュー

| サブメニュー | 内容 | 参照 |
|---|---|---|
| TALLY COLOR | タリー出力のカラー設定 | 18-1-3 |
| GPI IN | GPI 入力のピンアサイン設定 | 18-1-1 |
| GPI/TALLY OUT | GPI 出力のピンアサイン設定 | 19-1-2 |
| TALLY1-5 | タリー1 ~ 5 出力のピンアサイン設定 | 18-1-3 |

SETUP-RS422 メニュー

| サブメニュー | パラメータ行 | パラメータ | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | (F1を回して移動) | (F2を回す) | (F3を回す) | (F4を回す) | (F5を回す) |
| RS-422 | RS-422(1) | BAUD | PARITY | FUNC | |

| パラメータ | 初期値 | 設定範囲 | 参照 |
|---|---|---|---|
| BAUD | 38400 | 9600, 19200, 38400 | 19-1-3 |
| PARITY | EVEN | NONE, ODD, EVEN | |
| FUNC | TALLY | TALLY | |

SETUP-NETWORK メニュー

| サブメニュー | パラメータ行 | パラメータ | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | (F1を回して移動) | (F2を回す) | (F3を回す) | (F4を回す) | (F5を回す) |
| NETWORK | TCP IP | **** | **** | **** | **** |
| | NET MASK | **** | **** | **** | **** |
| | ARC OU ID | OU | CTRL | | |
| | ARC MU ID | CTRL MU | MU | | |

| パラメータ | 初期値 | 設定範囲 | 参照 |
|---|---|---|---|
| OU | 1 | 1 - 255 | 19-3-1 |
| CTRL | D-SUB | D-SUB, ARCNET | |
| CTRL MU | 250 | 1 - 255 | |
| MU | 250 | 1 - 255 | |

SETUP-DATE/TIME メニュー

| サブメニュー | パラメータ行 | パラメータ | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | (F1を回して移動) | (F2を回す) | (F3を回す) | (F4を回す) | (F5を回す) |
| DATE | DATE | YEAR | MONTH | DAY | |
| | TIME | HOUR | MIN | SEC | APPLY |

| パラメータ | 初期値 | 設定範囲 | 参照 |
|---|---|---|---|
| YEAR | 現在の日付 | 2000 - 2099 | 18-1-8 |
| MONTH | | 1 - 12 | |
| DAY | | 1 - 31 | |
| HOUR | 現在の時間 | 0 - 23 | |
| MIN | | 0 - 59 | |
| SEC | | 0 - 59 | |
| APPLY | --- | | |

# 1-3. COLOR CORRECTION メニュー

■COLOR CORRECTION メニュー

| サブメニュー | パラメータ行 | パラメータ | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | (F1を回して移動) | (F2を回す) | (F3を回す) | (F4を回す) | (F5を回す) |
| OPT SEL ボタン | | | | | |
| | INIT | | | | INIT |
| | CONTROL | CHAN | TYPE | SELECT | ENABLE |
| | PROC CTRL1 | Y LEVEL | C LEVEL | C PHASE | |
| | PROC CTRL2 | VIDEO LV | BLACK LV | | |
| | CC MODE | SELECT | G CURVE | SEPIA SAT | SEPIA HUE |
| | GAMMA LEVEL | R | G | B | ALL |
| | WHITE LEVEL | R | G | B | ALL |
| | BLACK LEVEL | R | G | B | ALL |
| | CLIP | TYPE | ENABLE | | |
| | YPbPr CLIP | Y LEVEL | C LEVEL | BLACK LV | |
| | RGB CLIP | WHITE | BLACK | | |

| パラメータ | | 初期値 | 設定範囲 | 参照 |
|---|---|---|---|---|
| INIT | | OFF | OFF, PROC, CC_LV, CLIP, ALL | 13-4 |
| CHAN | | CH1 | CH1, CH2, KEY1, KEY2 | |
| TYPE | | INPUT | BUS, INPUT, BUTTON | |
| SELECT | TYPE=BUS | PGM (A_BUS) | PGM(A_BUS), PST(B_BUS), EFF_BG, DSK, AUX1～4 | |
| | TYPE=INPUT | IN01 | IN01～16, UTL IN, STIL1～4 | |
| | TYPE=BUTTON | BUTTON1 | BUTTON1～BUTTON16, BLACK, WHITE, MATT1, MATT2 | |
| ENABLE | | OFF | OFF, ON | |
| Y LEVEL | | 100% | 0% ~ 200% | 13-5 |
| C LEVEL | | 100% | 0% ~ 200% | |
| C PHASE | | 0% | -179 ~ 180 | |
| VIDEO LV | | 0% | 0% ~ 200% | |
| BLACK LV | | 0% | -150～150 | |
| SELECT | | BAL | BAL, DIF, SEPIA | 13-6 |
| G CURVE | | CENTER | CENTER, BLACK, WHITE | |
| CC MODE = SEPIA | SEPIA SAT | 25 | 0 ~ 100 | |
| | SEPIA HUE | -160 | -179 ~ 180 | |
| CC MODE = BAL or DIF | R | 100% | 0% ~ 200 % | |
| | G | 100% | 0% ~ 200 % | |
| | B | 100% | 0% ~ 200 % | |
| | GRP_ADJ | 100% | 0% ~ 200 % | |
| | R | 100% | 0% ~ 200 % | |
| | G | 100% | 0% ~ 200 % | |
| | B | 100% | 0% ~ 200 % | |
| | GRP_ADJ | 100% | 0% ~ 200 % | |
| | R | 100% | 0% ~ 200 % | |
| | G | 100% | 0% ~ 200 % | |
| | B | 100% | 0% ~ 200 % | |
| | GRP_ADJ | 100% | 0% ~ 200 % | |
| TYPE | | YPbPr | YPbPr, RGB | 13-7 |
| ENABLE | | OFF | OFF, ON | |
| TYPE = YPbPr | Y LEVEL | 109% | 50% ~ 109% | |
| | C LEVEL | 111% | 50% ~ 111% | |
| | BLACK LV | -7% | -7% ~ 50% | |
| TYPE = RGB | WHITE | 300% | 50% ~ 300% | |
| | BLACK | -200% | -200% ~ 50% | |

# 1-4. EDITOR メニュー

■EDITOR メニュー　　EDITOR ボタン

| サブメニュー | | パラメータ行 | パラメータ | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | (F1 を回して移動) | (F2 を回す) | (F3 を回す) | (F4 を回す) | (F5 を回す) |
| | | SETUP | TYPE | DELAY | ENABLE | SELECT |
| | | RS-422 | WIPE | BAUD | PARITY | |
| | | SETUP2 | XPT CTR | PATT SEL | KEYER | |
| パラメータ | | 初期値 | 設定範囲 | | | 参照 |
| TYPE | | GVG100 | GVG100, BVS3K、BVE700 | | | 19-2 |
| DELAY | | ON | ON, OFF | | | |
| ENABLE | | OFF | ON, OFF | | | |
| SELECT | BVS3K | ME | ME, PVW, ALL, ME ON, PVW ON | | | |
| WIPE | GVG100 | NORMAL | NORMAL, LIST | | | |
| | BVS3K | NORMAL | NORMAL | | | |
| | BVE700 | PRESET | PRESET, DIRECT | | | |
| BAUD | | 38400 | 9600, 19200, 38400 | | | |
| PARITY | | ODD | NONE, ODD, EVEN | | | |
| XPT CTRL | | INPUT | INPUT, BUTTON | | | |
| PATT SEL | | ON | ON, OFF | | | |
| KEYER | | ON | ON, OFF | | | |

# 1-5. MATT メニュー

■MATT COLOR メニュー　MATT ボタン

| サブメニュー | | パラメータ行 | パラメータ | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | (F1 を回して移動) | (F2 を回す) | (F3 を回す) | (F4 を押す) | (F5 を回す) |
| | | BUS MATT1 | SAT | LUM | HUE | COLOR |
| | | BUS MATT2 | SAT | LUM | HUE | COLOR |
| | | BKGD MATT | SAT | LUM | HUE | COLOR |
| | | KEY1 MATT | SAT | LUM | HUE | COLOR |
| | | KEY2 MATT | SAT | LUM | HUE | COLOR |
| | | KEY1 EDGE | SAT | LUM | HUE | COLOR |
| | | KEY1 SHADOW | SAT | LUM | HUE | COLOR |
| | | KEY2 EDGE | SAT | LUM | HUE | COLOR |
| | | KEY2 SHADOW | SAT | LUM | HUE | COLOR |
| | | DSK MATT | SAT | LUM | HUE | COLOR |
| パラメータ | | 初期値 | 設定範囲 | | | 参照 |
| SAT | | 66.3 | 0.0~100.0 | | | 5-2 |
| LUM | HD | 5.4 | 0.0~100.0 | | | |
| | SD | 8.5 | | | | |
| HUE | HD | 3.5 | 0.0~359.5 | | | |
| COLOR | | SELECT | SELECT, ENTRY | | | |

# 1-6. STILL メニュー

■STILL メニュー　　STILL(FILE)ボタン

| サブメニュー | パラメータ行 | パラメータ | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | (F1 を回して移動) | (F2 を回す) | (F3 を回す) | (F4 を押す) | (F5 を回す) |
| | STORE | STILL1 | STILL2 | STILL3 | STILL4 |
| | SIGNAL | SIGNAL | | PIZZA | |
| | STILL TYPE | STILL1 | STILL2 | STILL3 | STILL4 |
| | ANIME1 | SELECT | FRAME | SPEED | |
| | ANIME2 | POS X | POS Y | | |
| | MOTION BLUR | SELECT | | | |

| パラメータ | | 初期値 | 設定範囲 | 参照 |
|---|---|---|---|---|
| STILL1 | | SIGNAL で XAUX1~XAUX4 を選択した場合は、ここで信号を選択. | | 14 |
| STILL2 | | | | |
| STILL3 | | | | |
| STILL4 | | | | |
| SIGNAL | | PGM | PGM, PREV, CLN, AUX1~AUX4, MATT1, MATT2, XAUX1~XAUX4, DVE KEY | 14-1 |
| PIZZA | | | | 10-3-3 |
| STILL1 | | FRAME | FRAME, ODD, EVEN, ANIME (信号フォーマットがプログレッシブ、セグメントフレームの場合は、FRAME, ANIME のみ選択可能) | 14-1 |
| STILL2 | | | | |
| STILL3 | | | | |
| STILL4 | | | | |
| SELECT | | STIL4 | STIL1 ~ STIL4 | 10-2-2 |
| FRAME | | 36 | 1 ~ 36 | |
| SPEED | | 1 | 1 ~ 32 | |
| POS-X | 1080i | 0 | 0 ~ 1600 | |
| | 720p | | 0 ~ 1068 | |
| | NTSC | | 0 ~ 600 | |
| | PAL | | 0 ~ 600 | |
| POS-Y | 1080i | 0 | 0 ~ 450 | |
| | 720p | | 0 ~ 300 | |
| | NTSC | | 0 ~ 202 | |
| | PAL | | 0 ~ 239 | |
| SELECT | | OFF | OFF, STIL1 ~ STIL4 | 10-2-1 |

# 1-7. FILE メニュー

■ FILE メニュー　　SHIFT + STILL(FILE)ボタン

| サブメニュー(F1 を押して移動) | 内容 | 参照 |
|---|---|---|
| SEND | CF カードから MU/OU へのデータ読み込み | |
| SAVE | CF カードへのデータ保存 | |

FILE-SEND メニュー

| サブメニュー | | パラメータ行 | パラメータ | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | (F1 を回して移動) | (F2 を回す) | (F3 を回す) | (F4 を押す) | (F5 を回す) |
| SEND | | SEND | TYPE | SELECT | SEND | |
| | | OPERATE | DELETE | RENAME | CHAR | |
| パラメータ | | 初期値 | 設定範囲 | | | 参照 |
| TYPE | | ALL | ALL, MMU, SMU, EOU, SYS, MEM<br>JP*, TG*, FPD, G*, P*, U* | | | 17-3 |
| SELECT | | ファイル選択 | | | | |
| SEND | 画像ファイル | STL1~STL4, STL1 C~STL4 C, STL1 T~STL4 T, STL1 L~STL4 L | | | | |
| DELETE | | OFF | ON, OFF | | | 17-4 |
| RENAME | | 0 | 0~7 | | | 17-5 |
| CHAR | | --- | 英数字 | | | |

FILE-SAVE メニュー

| サブメニュー | パラメータ行 | パラメータ | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | (F1 を回して移動) | (F2 を回す) | (F3 を回す) | (F4 を押す) | (F5 を回す) |
| SAVE | FILE SAVE | TYPE | SELECT | SAVE | |
| パラメータ | 初期値 | 設定範囲 | | | 参照 |
| TYPE | ALL | ALL, SYS, MEM, JP*, TG*, P*, U* | | | 17-2 |
| SELECT | ファイル選択 | | | | |
| SAVE | --- | --- | | | |

# 1-8. TRANS メニュー

■TRANS メニュー　　TRANS(PATTERN SEL)ボタン

| サブメニュー | パラメータ行 | パラメータ | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | (F1 を回して移動) | (F2 を回す) | (F3 を回す) | (F4 を回す) | (F5 を回す) |
| | TRANS RATE1 | BKGD | KEY1 | KEY2 | |
| | TEANS RATE2 | DSK | BLACK | | |
| | FADER LIMIT | BKGD | KEY1 | KEY2 | DSK |
| | PREV SEL | DSK | | | |
| | EFFECT BG | SELECT | | | |
| | BKGD MATT | SAT | LUM | HUE | COLOR |
| | PATTERN SEL | WIPE | BKGD | KEY1 | KEY2 |

| パラメータ | | 初期値 | 設定範囲 | 参照 |
|---|---|---|---|---|
| BKGD | 1080 | 30, 25, 24 | 0~999 | 7-4-3 |
| KEY2 (option) | 720 | 60, 50 | | |
| DSK | NTSC | 30 | | |
| BLACK | PAL | 25 | | |
| BKGD | | 100.0 | 0~100.0 | 7-4-1 |
| KEY1 (option) | | 100.0 | 0~100.0 | |
| KEY2 (option) | | 100.0 | 0~100.0 | |
| DSK | | 100.0 | 0~100.0 | |
| DSK | | OFF | OFF, ON | |
| SELECT | | MATT | MATT, EFF BG | 11-3-1 |
| SAT | | 66.3 | 0~100.0 | |
| LUM | HD | 5.4 | 0~100.0 | |
| | SD | 8.5 | | |
| HUE | HD | 3.5 | 0~359.5 | |
| | SD | 7.5 | | |
| COLOR | | SELECT | SELECT, ENTRY | |
| SHIFT+TRANS(PATTERN SEL)ボタン | | | | |
| WIPE | | --- | 0~99 | 7-5 |
| BKGD | | --- | 100~219 (オプション含む)<br>401~450（ユーザーパターン作成時） | |
| KEY1 | | --- | | |
| KEY2 | | --- | | |

# 1-9. WIPE MODIFY メニュー

トランジション部の PATTERN ボタンで WIPE パターンを選択してから WIPE MODIFY ボタンを押して WIPE MODIFY メニューを開きます。WIPE MODIFY メニューは選択されている WIPE パターンについての変更設定になります。

■WIPE MODIFY メニュー　　WIPE(BORDER)ボタン

| サブメニュー | パラメータ行 | パラメータ | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | (F1 を回して移動) | (F2 を回す) | (F3 を回す) | (F4 を回す) | (F5 を回す) |
| | WIPE MODI | SELECT | MULTI-X | MULTI-Y | INIT |
| | EFFECT | | TYPE | LEVEL | INVERT |
| | SEPIA COLOR | SAT | | HUE | |
| | WIPE POS | POS X | POS Y | ANGLE | ASPECT |
| | BORDER | SELECT | SIGNAL | WIDTH | |
| | BRDR-COLOR | SAT | LUM | HUE | COLOR |
| | EDGE-TYPE | TYPE | MODE | SOFT | |
| | EDGE-MODE | AMP | FREQ | POS | SPEED |

| パラメータ | | 初期値 | 設定範囲 | 参照 |
|---|---|---|---|---|
| SELECT | | 0 | 0-99 | 7-6 |
| INIT | | OFF | OFF, POS, EDGE, BORDER, ALL | |
| TYPE | | OFF | OFF, MOSAIC, MONO, PAINT, NEGA, SEPIA | |
| LEVEL | MOSAIC, PAINT | 0 | 0~16 | |
| SAT | SEPIA | 22.6 | 0.0 ~ 100.0 | |
| HUE | SEPIA | 214.5 | 0.0 ~ 359.5 | |
| INVERT | | OFF | OFF, ON | |
| POS X | 1080 | 0 | -1500 ~ 1500 | |
| | 720 | | -1000 ~ 1000 | |
| | SD | | -640 ~ 640 | |
| POS Y | 1080 | 0 | -1100 ~ 1100 | |
| | 720 | | -720 ~ 720 | |
| | NTSC | | -500 ~ 500 | |
| | PAL | | -600 ~ 600 | |
| ANGLE | | 0.0 | 0.0~359.5 | |
| X | | 1 | 1~64 | |
| Y | | 1 | 1~64 | |
| ASPECT | | 0.0 | -3000 ~ 3000 (WIPE Ver7.0 以上)<br>-100.0 to 100.0 | |
| SHIFT+WIPE(BORDER)ボタン | | | | |
| SELECT | | OFF | OFF, ON | 7-6 |
| SIGNAL | | MATT | MATT, EFF BG | |
| WIDTH | | 0.80 | 0.0~100.0 | |
| SAT | | 66.3 | 0.0~100.0 | |
| LUM | HD | 5.4 | 0.0~100.0 | |
| | SD | 8.5 | | |
| HUE | HD | 3.5 | 0.0~359.5 | |
| | SD | 7.5 | | |
| COLOR | | SELECT | SELECT, ENTRY | |
| TYPE | | OFF | OFF, SQU, SAW, RIP | |
| MODE | | HOR | HOR, VER, H+V | |
| SOFT | | 0.0 | -1.0 ~ 150.0 (WIPE Ver7.0 以上)<br>0.0 to 150.0 | |
| AMP | | 1 | 1~8 | |
| FREQ | | 1 | 1~8 | |
| POS | | 0.0 | 0.0~100.0 | |
| SPEED | | 0 | -1000~1000 | |

# 1-10. DSK メニュー

■DSK メニュー

| サブメニュー | パラメータ行 | パラメータ | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | (F1 を回して移動) | (F2 を回す) | (F3 を回す) | (F4 を回す) | (F5 を回す) |
| DSK(MASK)ボタン | | | | | |
| | KEY SOURCE1 | TYPE | INPUT | INVERT | INIT |
| | KEY SOURCE2 | GAIN | CLIP | TRANSP | |
| | KEY INSERT | TYPE | INPUT | FAM | |
| | KEY TRANS | RATE | LIMIT | LEVEL | |
| | INSERT MATT | SAT | LUM | HUE | COLOR |
| SHIFT+DSK(MASK)ボタン | | | | | |
| | MASK TYPE | TYPE | INVERT | | |
| | TOP/BOTTOM | TOP | BOTTOM | T/B | |
| | LEFT/RIGHT | LEFT | RIGHT | L/R | |

| パラメータ | | 初期値 | 設定範囲 | 参照 |
|---|---|---|---|---|
| TYPE | | BUS | BUS, LUM | 11-1<br>11-2<br>11-3 |
| INPUT | | IN01 | Signal name | |
| INVERT | | OFF | OFF, ON | |
| INIT | | OFF | OFF, MASK, ALL | |
| GAIN | | 1.1 | 0.0~27.0 | 11-4-4 |
| CLIP | | 6.2 | 0.0~100.0 | |
| TRANSP | | 0.0 | 0.0~100.0 | 11-4-1 |
| TYPE | | BUS | BUS, MATT | 11-1<br>11-2<br>11-3 |
| INPUT | TYPE=BUS | IN01 | Signal name | |
| FAM | | OFF | OFF, ON | 11-4-2 |
| RATE | | 30 | 0~999 | 7-3 |
| LIMIT | | OFF | OFF, ON | |
| LEVEL | | 100.0 | 0.0~100.0 | |
| SAT | | 66.3 | 0.0~100.0 | 11-3-1 |
| LUM | HD | 5.4 | 0.0~100.0 | |
| | SD | 8.5 | | |
| HUE | HD | 3.5 | 0.0~359.5 | |
| | SD | 7.5 | | |
| COLOR | | SELECT | SELECT, ENTRY | 5-2 |

SHIFT+DSK(MASK)ボタン

| パラメータ | | | 初期値 | 設定範囲 | 参照 |
|---|---|---|---|---|---|
| TYPE | | | OFF | OFF, BOX_A, BOX_O | 11-5 |
| INVERT | | | OFF | OFF, ON | |
| TOP | HD | | 0 | 1080: 0 ~ 540, 720:0 ~ 360 | |
| | NTSC | 4:3, SQUEEZ | | 0 ~ 242 | |
| | | LETTER | | 0 ~ 180 | |
| | PAL | 4:3, SQUEEZ | | 0 ~ 287 | |
| BOTTOM | HD | | 0 | 1080: 0 ~ 540, 720:0 ~ 360 | |
| | NTSC | 4:3, SQUEEZ | | 0 ~ 242 | |
| | | LETTER | | 0 ~ 180 | |
| | PAL | 4:3, SQUEEZ | | 0 ~ 287 | |
| LEFT | HD | | 0 | 1080: 0 ~ 1920, 720:0 ~ 640 | |
| | SD | | | 0 ~ 720 | |
| RIGHT | HD | | 0 | 1080: 0 ~ 1920, 720:0 ~ 640 | |
| | SD | | | 0 ~ 720 | |

# 1-11. KEY1、KEY2 メニュー

■KEY1 メニュー　　※KEY2 も同じメニュー構成です。

| サブメニュー | パラメータ行 | パラメータ | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | (F1 を回して移動) | (F2 を回す) | (F3 を回す) | (F4 を回す) | (F5 を回す) |
| KEY1(MASK)ボタン | | | | | |
| | KEY SOURCE1 | TYPE | INPUT | INVERT | INIT |
| | KEY SOURCE2 | GAIN | CLIP | TRANSP | |
| | KEY INSERT | TYPE | INPUT | FAM | |
| | KEY TRANS | RATE | LIMIT | LEVEL | |
| | INSERT MATT | SAT | LUM | HUE | COLOR |
| ジョイスティック部 AUTO-CK ボタン（KEY SOURCE1 行 TYPE を CHR に変更後にダブルクリック） | | | | | |
| | AUTO-CK | POS X | POS Y | SELECT | |
| | CK-TYPE | PGM | CURSOR | | |
| | CK-EDGE | POS | LEFT | RIGHT | |
| | MENU ADJUST | CLIP | GAIN | HUE | |
| | SUPPRESSION | Y-LV | C1-LV | C2-LV | COL CAN |
| | ANGLE | ANGLE | Y-LV | C-LV | K-LV |

| パラメータ | | | 初期値 | 設定範囲 | 参照 |
|---|---|---|---|---|---|
| TYPE | | | BUS | BUS, LUM, CHR | 11-1<br>11-2<br>11-3 |
| INPUT | | | IN01 | Signal name | |
| INVERT | | | OFF | OFF, ON | |
| INIT | | | OFF | OFF, MASK, EDGE, SHADOW, CK, ALL | |
| GAIN | | | 1.0 | 0.0~27.0 | 11-4-4 |
| CLIP | | | 50 | 0.0~100.0 | |
| TRANSP | | | 0.0 | 0.0~100.0 | 11-4-1 |
| TYPE | | | BUS | BUS, MATT | 11-1<br>11-2<br>11-3 |
| INPUT | TYPE=BUS | | IN01 | | |
| FAM | | | OFF | OFF, ON | 11-4-2 |
| RATE | | | 30 | 0~999 | 7-3 |
| LIMIT | | | OFF | OFF, ON | |
| LEVEL | | | 100.0 | 0.0~100.0 | |
| SAT | | | 66.3 | 0.0~100.0 | 11-3-1 |
| LUM | HD | | 5.4 | | |
| | SD | | 8.5 | | |
| HUE | HD | | 3.5 | | |
| | SD | | 7.5 | | |
| COLOR | | | SELECT | SELECT, ENTRY | 5-2 |
| ジョイスティック部 AUTO-CK ボタン（KEY SOURCE1 行 TYPE を CHR に変更後にダブルクリック） | | | | | |
| POS X | HD | 1080 | --- | -960 ~ 960 | 12-1-1 |
| | | 720 | | -640 ~ 640 | |
| | SD | | --- | -360 ~ 360 | |
| POS Y | HD | 1080 | --- | -540 ~ 540 | |
| | | 720 | | -360 ~ 360 | |
| | NTSC | 4:3, SQUEEZ | --- | -243 ~ 243 | |
| | | LETTER | --- | -176 ~ 176 | |
| | PAL | 4:3, SQUEEZ | --- | -288 ~ 288 | |
| SELECT | | | OFF | OFF, ON | |
| PGM | | | OFF | OFF, ON | |
| CURSOR | HD | | 8*8 | 8*8 | |
| | SD | | 4*4 | 4*4 | |

| CLIP | 0 | 0.0-100.0 | 12-1-2 |
| --- | --- | --- | --- |
| POS | 0 | -3~3 | |
| LEFT | 0 | 0~3 | |
| RIGHT | 0 | 0~3 | |
| CLIP | | | |
| GAIN | 1.00 | 0.00-63.99 | |
| HUE | 0 | 0.0~359.9 | |
| Y-LV | 0.00 | 0.00~31.99 | |
| C1-LV | 1.00 | 0.00~31.99 | |
| C2-LV | 1.00 | 0.0~100.0 | |
| COL CAN | ON | ON, OFF | |
| ANGLE | 45.00 | 5.00~90.00 | |
| Y-LV | 0.00 | -45.00~45.00 | |
| C-LV | 0.00 | -45.00~45.00 | |
| K-LV | 0.00 | -45.00~45.00 | |

■KEY1 - MASK メニュー　SHIFT + KEY1(MASK)ボタン※MASK2 も同じメニュー構成です。

| サブメニュー | パラメータ行 | パラメータ | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| | (F1 を回して移動) | (F2 を回す) | (F3 を回す) | (F4 を回す) | (F5 を回す) |
| | MASK TYPE | TYPE | INVERT | | |
| | TOP/BOTTOM | TOP | BOTTOM | T/B | |
| | LEFT/RIGHT | LEFT | RIGHT | L/R | |

| パラメータ | | | 初期値 | 設定範囲 | 参照 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| TYPE | | | OFF | OFF, BOX_A, BOX_O, DSK_A, DSK_O | 11-5 |
| INVERT | | | OFF | OFF, ON | |
| TOP | HD | | 0 | 1080: 0 ~ 540, 720:0 ~ 360 | |
| | NTSC | 4:3, SQUEEZ | | 0 ~ 242 | |
| | | LETTER | | 0 ~ 180 | |
| | PAL | 4:3, SQUEEZ | | 0 ~ 287 | |
| BOTTOM | HD | | 0 | 1080: 0 ~ 540, 720:0 ~ 360 | |
| | NTSC | 4:3, SQUEEZ | | 0 ~ 242 | |
| | | LETTER | | 0 ~ 180 | |
| | PAL | 4:3, SQUEEZ | | 0 ~ 287 | |
| LEFT | HD | | 0 | 1080: 0 ~ 1920, 720:0 ~ 640 | |
| | SD | | | 0 ~ 720 | |
| RIGHT | HD | | 0 | 1080: 0 ~ 1920, 720:0 ~ 640 | |
| | SD | | | 0 ~ 720 | |

■KEY1 - EDGE メニュー　EDGE1(SHADOW1)ボタン※EDGE2 も同じメニュー構成です。

| サブメニュー | パラメータ行 | パラメータ | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | (F1 を回して移動) | (F2 を回す) | (F3 を回す) | (F4 を回す) | (F5 を回す) |
| | EDGE STS | TYPE | WIDTH | SOFT | TRANSP |
| | EDGE POS | POS-X | POS-Y | | |
| | EDGE COLOR | SAT | LUM | HUE | COLOR |

| パラメータ | | 初期値 | 設定範囲 | 参照 |
|---|---|---|---|---|
| TYPE | | OFF | OFF, NORMAL, O_LINE | 11-6 |
| WIDTH | | 1 | 1 ~ 8 (OPT1,2 Ver7.0 前) | |
| | | | 0.0 ~ 8.0 (OPT1,2 Ver7.0 以降) | |
| SOFT | | 0 | 0~15 | |
| TRANSP | | 0.0 | 0.0~100.0 | |
| POS-X | | 0 | -12~12 (OPT1,2 Ver7.0 以降) | |
| POS-Y | | 0 | -6~6 (OPT1,2 Ver7.0 以降) | |
| SAT | | 66.3 | 0.0~100.0 | |
| LUM | HD | 5.4 | 0.0~100.0 | |
| | SD | 8.5 | | |
| HUE | HD | 3.5 | 0.0~359.5 | |
| | SD | 7.5 | | |
| COLOR | | SELECT | SELECT, ENTRY | 5-2 |

■KEY1 - SHADOW メニュー　SHIFT + EDGE1(SHADOW1) ボタン　※SHADOW2 も同じメニュー構成です。

| サブメニュー | パラメータ行 | パラメータ | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | (F1 を回して移動) | (F2 を回す) | (F3 を回す) | (F4 を回す) | (F5 を回す) |
| | SHADOW | POS X | POS Y | SELECT | |
| | SHADOW STS | SOFT | TRANSP | | |
| | SHADOW COL | SAT | LUM | HUE | COLOR |

| パラメータ | | 初期値 | | 設定範囲 | 参照 |
|---|---|---|---|---|---|
| POS X | HD | 1080 | 10 | -960 ~ 960 | 11-6 |
| | | 720 | | -640 ~ 640 | |
| | NTSC, PAL | | | -360 ~ 360 | |
| POS Y | HD | 1080 | 10 | -540 ~ 540 | |
| | | 720 | | -360 ~ 360 | |
| | NTSC | | | -254 ~ 254 | |
| | PAL | | | -288 ~ 288 | |
| SELECT | | OFF | | ON/OFF | |
| SOFT | | 0 | | 0 ~ 15 | |
| TRANSP | | 0.0 | | 0.0 ~ 100.0 | |
| SAT | | 66.3 | | 0.0 ~ 100.0 | |
| LUM | HD | 5.4 | | 0.0 ~ 100.0 | |
| | SD | 8.5 | | | |
| HUE | HD | 3.5 | | 0.0 ~ 359.5 | |
| | SD | 7.5 | | | |
| COLOR | | SELECT | | SELECT, ENTRY | 5-2 |

# 1-12. DVE MODIFY メニュー

■DVE メニュー

| サブメニュー | パラメータ行 | パラメータ | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | (F1 を回して移動) | (F2 を回す) | (F3 を回す) | (F4 を回す) | (F5 を回す) |
| DVE(FREEZE) ボタン | | | | | |
| | DVE-MODI | SELECT | CHANNEL | UPAT STORE | INIT |
| | DVE STILL | | | STORE | BACK IMG |
| | DVE POS | POS-X | POS-Y | SIZE-XY | |
| | SIZE | SIZE-X | SIZE-Y | | |
| | LOCAL POS | LPOS-X | LPOS-Y | LPOS-Z | |
| | LOCAL ROT | LROT-X | LROT-Y | LROT-Z | |
| | GLOBAL POS | GPOS-X | GPOS-Y | LPOS-Z | |
| | GLOBAL ROT | GROT-X | GROT-Y | GROT-Z | |

| パラメータ | 初期値 | 設定範囲 | 参照 |
|---|---|---|---|
| SELECT | 100 | 100 ~ 219, 401~450 | 7-5 |
| CHANNEL | PGM | PGM, PST, KEY1, KEY2 | |
| UPAT STORE | OFF | OFF, 401-450 | |
| INIT | OFF | OFF, POS, ROT, CROP, WARP, BORDER, SHDW, SUBEFF, HILITE, ALL | 7-7-2 |
| STORE | | | 9-4-2 |
| BACK IMAGE | OFF | OFF, ON | |
| DVE POS X | 0 | -7999~7999 | 9-4-1 |
| DVE POS Y | 0 | -7999~7999 | |
| SIZE X-Y | 0 | 0~7999 | |
| SIZE X | 0 | 0~7999 | |
| SIZE Y | 0 | 0~7999 | |
| LOCAL POS X | 0 | -7999~7999 | |
| LOCAL POS Y | 0 | -7999~7999 | |
| LOCAL POS Z | 0 | -7999~7999 | |
| LOCAL ROT X | 0_0 | -7_999~7_999 (*1) | |
| LOCAL ROT Y | 0_0 | -7_999~7_999 (*1) | |
| LOCAL ROT Z | 0_0 | -7_999~7_999 (*1) | |
| GLOBAL POS X | 0 | -7999~7999 | |
| GLOBAL POS Y | 0 | -7999~7999 | |
| GLOBAL POS Z | 0 | -7999~7999 | |
| GLOBAL ROT X | 0_0 | -7_999~7_999 (*1) | |
| GLOBAL ROT Y | 0_0 | -7_999~7_999 (*1) | |
| GLOBAL ROT Z | 0_0 | -7_999~7_999 (*1) | |

(*1) SETUP-DVE SETUP メニューROT STEP の設定が 1000 の場合

■DVE-CROP メニュー

| サブメニュー | パラメータ行 | パラメータ | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| (F1 を押して移動) | (F1 を回して移動) | (F2 を回す) | (F3 を回す) | (F4 を回す) | (F5 を回す) |
| CROP(TRAIL) ボタン | | | | | |
| | CROP | ENABLE | ALL | | |
| | CROP POS | TOP | BOTTOM | LEFT | RIGHT |

| パラメータ | 初期値 | 設定範囲 | 参照 |
|---|---|---|---|
| ENABLE | ON | OFF, ON | 9-4-4 |
| ALL | 0.0 | 0.0~100.0 | |
| TOP | 0.0 | 0.0~100.0 | |
| BOTTOM | 0.0 | 0.0~100.0 | |
| LEFT | 0.0 | 0.0~100.0 | |
| RIGHT | 0.0 | 0.0~100.0 | |

■DVE-WARP-メニュー　　　　WARP(BORDER) ボタン

| サブメニュー | | パラメータ行 | パラメータ | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | (F1 を回して移動) | (F2 を回す) | (F3 を回す) | (F4 を回す) | (F5 を回す) |
| | | WARP1 | TYPE | LEVEL | * | * |
| | | WARP2 | * | * | * | * |

| パラメータ | | 初期値 | 設定範囲 | 参照 |
|---|---|---|---|---|
| TYPE | | OFF | PGTURN, HZTURN, VZTURN, QDTURN, PGROLL, HZROLL, VZROLL, QDROLL, WAVE, ACCORD, SPLIT,. XSPLIT, BURST, STREAM, SW WIN, RIPPLE, LENS, AUTO WAVE, AUTO ACCORD, AUTO BURST, AUTO RIPPLE, SPHERE, SCREW1- 4, STRM1~12, MULTI, PIZZA, BEVEL, W DROP | 9-4-5 |
| LEVEL | | 0 | -7999~7999 | |
| * QUAD | X | OFF | OFF, -7999~7999 | |
| | Y | OFF | OFF, -7999~7999 | |
| * DIR | | 0 | -7999~7999 | |
| * RAD | | 0 | 0~7999 | |
| * ROLL | | 0 | -7999~7999 | |
| * GAP SIZ | | 0 | -8000~1000 | |
| * SIDE1 | X | 0 | -1000~1000 | |
| | Y | 0 | -1000~1000 | |
| * SIDE2 | X | 0 | -1000~1000 | |
| | Y | 0 | -1000~1000 | |
| SIDE BD | | OFF | OFF, ON (TYPE が PIZZA の場合のみ) | |

*　WARP TYPE の種類によって必要になるパラメータです。WARP メニューは TYPE の選択により表示、パラメータが変わります。WARP TYPE が選択されると、自動的に設定できるパラメータだけが表示されます。

■DVE-SUB EFF メニュー　　　　SUB EFF（MOSAIC）ボタン

| サブメニュー | パラメータ行 | パラメータ | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | (F1 を回して移動) | (F2 を回す) | (F3 を回す) | (F4 を回す) | (F5 を回す) |
| | DEFOCUS | H-LV | V-LV | H/V-LV | SELECT |
| | PAINT | Y-LV | C-LV | Y/C-LV | MOSAIC |
| | MONO-COLOR | SAT | | HUE | SELECT |
| | FADE/PERSP | FADE LV | PERSP | | |

| パラメータ | 初期値 | 設定範囲 | 参照 |
|---|---|---|---|
| H-LV | 0.0 | 0.0~100.0 | 9-4-8 |
| V-LV | 0.0 | 0.0~100.0 | |
| H/V-LV | 0.0 | 0.0~100.0 | |
| SELECT | OFF | OFF, ON | |
| Y-LV | 0 | 0~31 | |
| C-LV | 0 | 0~31 | |
| Y/C-LV | 0 | 0~31 | |
| MOSAIC | OFF | OFF, 1~15 | |
| SHIFT + SUB EFF（MOSAIC）ボタン | | | |
| SAT | 0.0 | 0.0~100.0 | 9-4-8 |
| HUE | 0_000 | -7_359~7_359 | |
| ENABLE SELECT | OFF | OFF, ON | |
| FADE LV | 0.0 | 0.0~100.0 | |
| PERSP | 100.0 | 0.0~799.9 | 9-4-3 |

■DVE-FEEZE メニュー　　　　　　SHIFT + DVE(FREEZE) ボタン

| サブメニュー | パラメータ行 | パラメータ | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | (F1 を回して移動) | (F2 を回す) | (F3 を回す) | (F4 を回す) | (F5 を回す) |
| | FREEZE | FREEZE | STRB | NEGA | MODE |

| パラメータ | 初期値 | 設定範囲 | 参照 |
|---|---|---|---|
| FREEZE | OFF | OFF, FIELD, FRAME | 9-4-8 |
| STROBE | OFF | OFF, 1~100 | |
| NEGA | OFF | OFF | |
| MODE | MODE1 | MODE1, MODE2 | |

■DVE-BORDER メニュー　　　　　　SHIFT + WARP(BORDER) ボタン

| サブメニュー | パラメータ行 | パラメータ | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | (F1 を回して移動) | (F2 を回す) | (F3 を回す) | (F4 を回す) | (F5 を回す) |
| | BORDER-IN | WID-X | WID-Y | WID-X/Y | ENABLE |
| | BORDER-OUT | WID-X | WID-Y | WID-X/Y | ENABLE |
| | SOFT EDGE | BDR-X | BDR-Y | BDR-X/Y | EDGE |
| | BRDR COLOR | SAT | LUM | HUE | |

| パラメータ | 初期値 | 設定範囲 | 参照 |
|---|---|---|---|
| WID-X | 0.0 | 0.0~100.0 | 9-4-6 |
| WID-Y | 0.0 | 0.0~100.0 | |
| WID-X/Y | 0.0 | 0.0~100.0 | |
| ENABLE | OFF | OFF, ON | |
| WID-X | 0.0 | 0.0~20.0 | |
| WID-Y | 0.0 | 0.0~20.0 | |
| WID-X/Y | 0.0 | 0.0~20.0 | |
| ENABLE | OFF | OFF, ON | |
| BDR-X | OFF | OFF, 1~15 | |
| BDR-Y | OFF | OFF, 1~15 | |
| BDR-X/Y | OFF | OFF, 1~15 | |
| EDGE | OFF | OFF, 1~15 | |
| SAT | 0.0 | 0.0~100.0 | |
| LUM | 100.0 | 0.0~100.0 | |
| HUE | 0_000 | -7_359~7_359 | |

■DVE-TRAIL メニュー　　　　　　SHIFT + WARP(BORDER) ボタン

| サブメニュー | パラメータ行 | パラメータ | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | (F1 を回して移動) | (F2 を回す) | (F3 を回す) | (F4 を回す) | (F5 を回す) |
| | TRAIL | TYPE | LENGTH | | SHD-SOFT |

| パラメータ | 初期値 | 設定範囲 | 参照 |
|---|---|---|---|
| TYPE | OFF | OFF, DECAY, STAR, B-DECAY, B-STAR, MULTI | 9-4-7 |
| LENGTH | 1 | 1~6 | |
| SHD-SOFT | 0 | 0~ 3 | |

■DVE-SHADOW メニュー　　　　　SHADOW(HILITE) ボタン

| サブメニュー | | パラメータ行 | パラメータ | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | (F1を回して移動) | (F2を回す) | (F3を回す) | (F4を回す) | (F5を回す) |
| | | SHADOW | POS-X | POS-Y | LEVEL | SELECT |
| パラメータ | | 初期値 | 設定範囲 | | | 参照 |
| POS-X | | 0 | -100~100 | | | 9-4-7 |
| POS-Y | HD | 0 | -12~12 | | | |
| | SD | 0 | -6~6 | | | |
| LEVEL | | 1 | 1~13 | | | |
| SELECT | | OFF | OFF, ON | | | |

■HILITE メニュー　　　　　SHIFT + SHADOW(HILITE) ボタン

| サブメニュー | | パラメータ行 | パラメータ | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | (F1を回して移動) | (F2を回す) | (F3を回す) | (F4を回す) | (F5を回す) |
| | | HILITE | POS | WIDTH | BAR ROT | TYPE |
| | | HLT COLOR | SAT | LUM | HUE | |
| パラメータ | | 初期値 | 設定範囲 | | | 参照 |
| POS | | 0.0 | -100.0~100.0 | | | 9-4-9 |
| WIDTH | FLAT | 0.0 | 0.0~100.0 | | | |
| | BAR | 0.0 | 0.0~100.0 | | | |
| BAR ROT | | 0 | -7999~7999 | | | |
| SPOT RAD | | 0 | 0~1000 | | | |
| TYPE | | OFF | OFF, FLAT, BAR, SPOT, AUTO | | | |
| SAT | | 0.0 | 0.0~100.0 | | | |
| LUM | | 50.0 | 0.0~100.0 | | | |
| HUE | | 0_000 | -7_359~7_359 | | | |

# 1-13. USER PATTERN メニュー

■USER PATTERN メニュー　USER(SEQ) ボタン

| サブメニュー | パラメータ行 | パラメータ | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | (F1 を回して移動) | (F2 を回す) | (F3 を回す) | (F4 を回す) | (F5 を回す) |
| | PAT CTRL | SELECT | PROTECT | DELETE | PREV |
| | KF EDIT | CH SEL | KF SEL | KF DUR | INTERP |
| | DUAL PATT | PRIORITY | | | |

| パラメータ | 初期値 | 設定範囲 | 参照 |
|---|---|---|---|
| SELECT | OFF | 1〜50 | 8 |
| PROTECT | OFF | OFF, ON | |
| DELETE | OFF | OFF, ON | |
| PREV | | | |
| CH SEL | CH1 | CH1, CH2 | |
| KF SEL | 1 | 1 以上 | |
| KF DUR | 0 | 0 ~ 999 | |
| INTERP | LINE | SMOOTH, LINE. CUT | |
| PRIORITY | 0 | 0 ~ 100 | |

# 1-14. SEQUENCE メニュー

■SEQUENCE メニュー　SHIFT + USER(SEQ) ボタン

| サブメニュー | パラメータ行 | パラメータ | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | (F1 を回して移動) | (F2 を回す) | (F3 を回す) | (F4 を回す) | (F5 を回す) |
| | SEQ SET | NUMBER | PROTECT | DELETE | |
| | INTERP | BKGD | KEY1 | KEY2 | DSK |
| | PLAY STS | LOOP | LINK | DIR | TOTAL DUR |
| | STEP STS | SELECT | DUR | BREAK | |
| | XPT ENABLE1 | BKGD | KEY1 | KEY2 | DSK |
| | XPT ENABLE2 | EFF BKGD | | | |
| | CTRL ENABLE1 | BKGD | KEY1 | KEY2 | DSK |
| | CTRL ENABLE2 | BLACK | | | |
| | LINE DVE CTRL | CH1 | CH2 | KEY1 | KEY2 |
| | CC ENABLE | CH1 | CH2 | KEY1 | KEY2 |

| パラメータ | 初期値 | 設定範囲 | 参照 |
|---|---|---|---|
| NUMBER | OFF | OFF, 1 ~ 20 | 16 |
| PROTECT | OFF | OFF, ON | |
| INTERP (BKGD, KEY1, KEY2, DSK, EFF BKGD) | CUT | CUT, LINE, SMOOTH | |
| LOOP | OFF | OFF, ON | |
| LINK | OFF | OFF, ON | |
| DIR | NORMAL | NORMAL, REVERSE | |
| TOTAL DUR | 全 KF DUR の合計値 | 0 ~ 49950 | |
| SELECT | 0/0 | 0/0~50/50 | |
| DUR | 30 | 0~999 | |
| BREAK | OFF | OFF, ON | |
| XPT ENABLE (BKGD, KEY1, KEY2, DSK, EFF BKGD) | OFF | OFF, ON | |
| CTRL ENABLE1 (BKGD, KEY1, KEY2, DSK, BLACK) | OFF | OFF, ON, AUTO | |
| LINE DVE CTRL | OFF | | |
| CC ENABLE1 (CH1, CH2, KEY1, KEY2) | OFF | OFF, ON | |

# 付録 2. 利用可能なファイル

以下の拡張子のファイルは、メモリカード（CF カード）での保存／読み込み可能です。

| 拡張子 | 保存ファイル名 | 内容 |
|---|---|---|
| all | DATA.all | MU、OU システムデータ、<br>MU、OU のユーザーデフォルトデータ、<br>全ての WIPE データ、全てのイベントメモリデータ、 |
| sys | HVS-1000.sys | MU/OU システムデータ |
| mem | EVENT.mem | 全てのイベントメモリデータ |
| u* | WIPE.u01～50 | ユーザーパターンデータ |
| p* | SEQUENCE.p01～p20 | シーケンスデータ |
| jpg（*1） | *.jpg | JPEG フォーマット (RGB スタンダード) |
| | STILL1.jpg | 保存される STILL1 画像 |
| | STILL2.jpg | 保存される STILL2 画像 |
| | STILL3.jpg | 保存される STILL3 画像 |
| | STILL4.jpg | 保存される STILL4 画像 |
| tga（*1） | *.tga | TARGA フォーマット (RGB 非圧縮) |
| | STILL1.tga | 保存される STILL1 画像 |
| | STILL2.tga | 保存される STILL2 画像 |
| | STILL3.tga | 保存される STILL3 画像 |
| | STILL4.tga | 保存される STILL4 画像 |

8 文字（ASCII コード）以内のファイル名のみ使用可能です。

（*1） JPEG および TARGA ファイルは、読み込み時に通常のフォーマットの他にセンタリング書き込みとタイル書き込みフォーマットが選択できます。これらのフォーマットも jpg、tga の拡張子で保存／読込みされます。

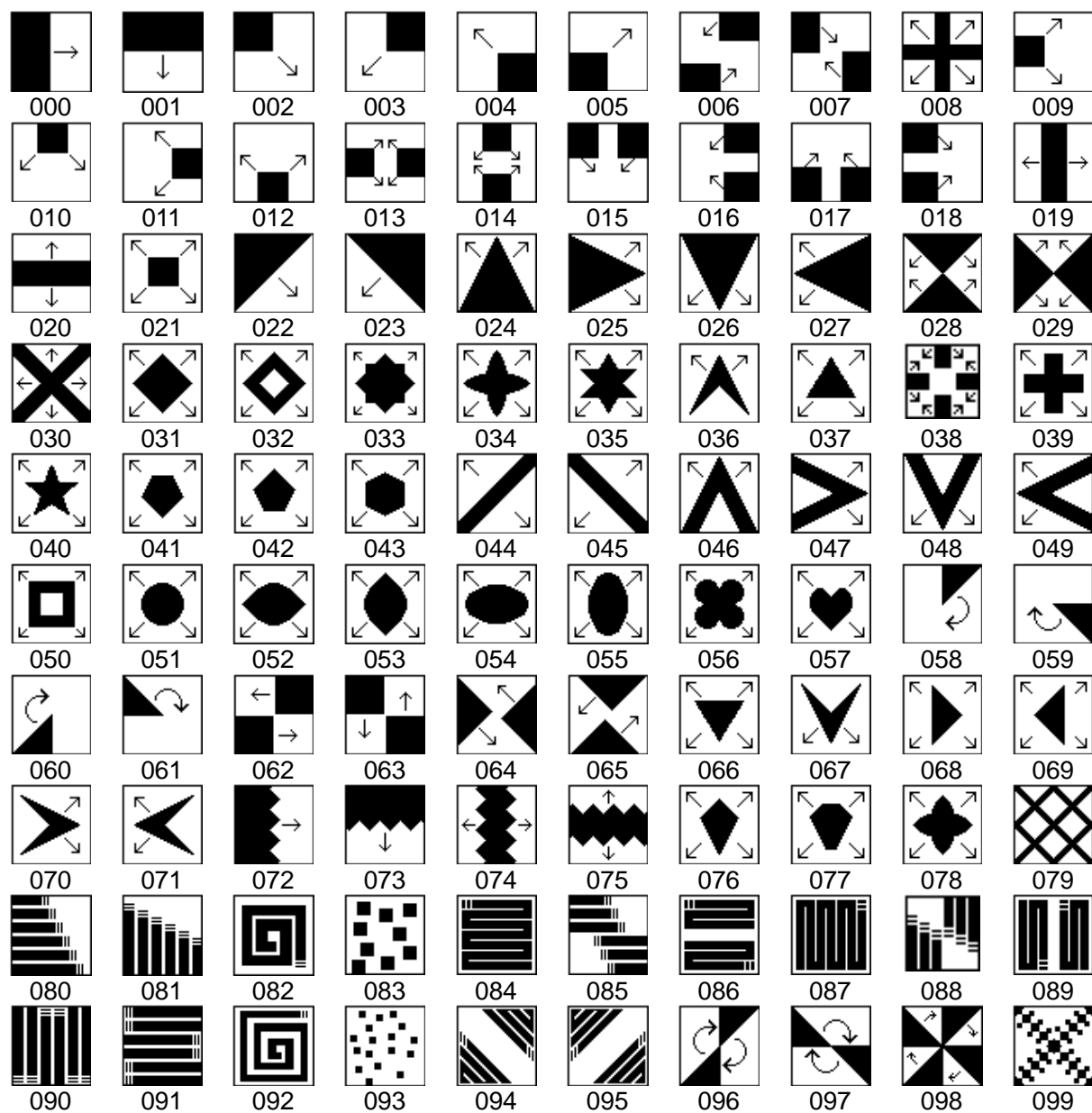
以下の拡張子のシステムファイルは、メモリカード（CF カード）から読み込み可能です。

| 拡張子 | ファイル名 | 内容 |
|---|---|---|
| mmu | pm7837XX.mmu | HVS-1000HS メインソフトウェアアップグレードデータ |
| smu | pm7758XX.smu | HVS-1000HS サブソフトウェアアップグレードデータ |
| eou | pm7796XX.eou | HVS-1000EOU ソフトウェアアップグレードデータ |
| gcp | pmXXXXX.gcp | DVE 基板 CPU 用アップグレードデータ |
| gds | pmXXXXX.gds | DVE 基板 DSP 用アップグレードデータ |
| gf1 | pmXXXXX.gf1 | DVE 基板 HARD1 用アップグレードデータ |
| gf2 | pmXXXXX.gf2 | DVE 基板 HARD2 用アップグレードデータ |
| gf3 | pmXXXXX.gf3 | DVE 基板 HARD3 用アップグレードデータ |

8 文字（ASCII コード）以内のファイル名のみ使用可能です。

■ **動作確認済み CF カード**

| | | | |
|---|---|---|---|
| HITACHI 製 | HB シリーズ | HB28B064C8C | 64MB |
| I/O DATA 製 | CFS シリーズ | CFS-128M | 128MB |
| BUFFALO 製 | RCF-X シリーズ | RCF-X64MY | 64MB |
| HAGIWARA 製 | V シリーズ | HPC-CF256V | 256MB |

# 付録 3. WIPE パターンリスト

# 付録 4. DVE パターンリスト

■ **NORMAL パターン（網掛けはオプション）**

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 100 | 101 | 102 | 103 | 104 | 105 | 106 | 107 | 108 | 109 |
| 110 | 111 | 112 | 113 | 114 | 115 | 116 | 117 | 118 | 119 |
| 120 | 121 | 122 | 123 | 124 | 125 | 126 | 127 | 128 | 129 |
| 130 | 131 | 132 | 133 | 134 | 135 | 136 | 137 | 138 | 139 |
| 140 | 141 | 142 | 143 | 144 | 145 | 146 | 147 | 148 | 149 |
| 150 | 151 | 152 | 153 | 154 | 155 | 156 | 157 | 158 | 159 |
| 160 | 161 | 162 | 163 | 164 | 165 | 166 | 167 | 168 | 169 |
| 170 | 171 | 172 | 173 | 174 | 175 | 176 | 177 | 178 | 179 |
| 180 | 181 | 182 | 183 | 184 | 185 | 186 | 187 | 188 | 189 |
| 190 | 191 | 192 | 193 | 194 | 195 | 196 | 197 | 198 | 199 |
| 200 | 201 | 202 | 203 | 204 | 205 | 206 | 207 | 208 | 209 |
| 210 | 211 | 212 | 213 | 214 | 215 | 216 | 217 | 218 | 219 |

■ **Reverse パターン（網掛けはオプション）**

# 付録 5. ユーザーパターンリスト

| USER 1 | USER 2 | USER 3 | USER 4 | USER 5 | USER 6 | USER 7 | USER 8 | USER 9 | USER 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 401 | 402 | 403 | 404 | 405 | 406 | 407 | 408 | 409 | 410 |
| USER 11 | USER 12 | USER 13 | USER 14 | USER 15 | USER 16 | USER 17 | USER 18 | USER 19 | USER 20 |
| 411 | 412 | 413 | 414 | 415 | 416 | 417 | 418 | 419 | 420 |
| USER 21 | USER 22 | USER 23 | USER 24 | USER 25 | USER 26 | USER 27 | USER 28 | USER 29 | USER 30 |
| 421 | 422 | 423 | 424 | 425 | 426 | 427 | 428 | 429 | 430 |
| USER 31 | USER 32 | USER 33 | USER 34 | USER 35 | USER 36 | USER 37 | USER 38 | USER 39 | USER 40 |
| 431 | 432 | 433 | 434 | 435 | 436 | 437 | 438 | 439 | 440 |
| USER 41 | USER 42 | USER 43 | USER 44 | USER 45 | USER 46 | USER 47 | USER 48 | USER 49 | USER 50 |
| 441 | 442 | 443 | 444 | 445 | 446 | 447 | 448 | 449 | 450 |

FOR.A
INNOVATIONS IN VIDEO and AUDIO TECHNOLOGY

# 保 証 書

| 型名 | HVS-1000HS, HVS-1000EOU | 製造番号 | |
|---|---|---|---|

<table>
<tr><td rowspan="4">お客様</td><td rowspan="2">おところ</td><td>〒 - ☎( ) -</td><td rowspan="2">お買い上げ日</td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">おなまえ</td><td>ふりがな</td><td>お買い上げ店名</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>保 証<br>期 間</td><td>お買い上げ日から<br>1 年間</td></tr>
</table>

保証期間中、通常のお取扱いにおいて発生した故障は無料修理いたします。
お取扱い上の不注意、天災による損傷の場合は実費をいただきます。
ご自分で修理・調査・改造されたものは、保証いたしかねる場合があります。
保証期間内に故障の節は本保証書をご提示の上、お買い上げ店又は最寄りの弊社営業所にご用命ください。
この保証書は再発行いたしませんので大切に保管してください。

**株式会社 朋栄**
本社
〒150-0013 東京都渋谷区恵比寿 3 丁目 8 番 1 号

09/03/2010 Printed in Japan

## サービスに関するお問い合わせは

24h
365 days

*サービスセンター*

***03-3446-8575***


**株式会社 朋栄**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 本　　　　　社 | 〒150-0013 | 東京都渋谷区恵比寿 3-8-1 | Tel:03-3446-3121 | （代） |
| 関　西　支　店 | 〒530-0055 | 大阪市北区野崎町 9-8 永楽ニッセイビル 8F | Tel:06-6366-8288 | （代） |
| 札幌営業所 | 〒004-0015 | 札幌市厚別区下野幌テクノパーク 2-1-16 | Tel:011-898-2011 | （代） |
| 東北営業所 | 〒980-0021 | 仙台市青葉区中央 2-10-30 仙台明芳ビル | Tel:022-268-6181 | （代） |
| 中部・北陸営業所 | 〒460-0003 | 名古屋市中区錦 1-20-25 広小路 YMD ビル | Tel:052-232-2691 | （代） |
| 中国営業所 | 〒730-0012 | 広島市中区上八丁掘 5-2 KM ビル | Tel:082-224-0591 | （代） |
| 九州営業所 | 〒810-0004 | 福岡市中央区渡辺通 2-4-8 福岡小学館ビル | Tel:092-731-0591 | （代） |
| 沖縄営業所 | 〒900-0015 | 沖縄県那覇市久茂地 3-17-5 美栄橋ビル | Tel:098-860-4178 | （代） |
| 佐倉研究開発センター | 〒285-8580 | 千葉県佐倉市大作 2-3-3 | Tel:043-498-1230 | （代） |
| 札幌研究開発センター | 〒004-0015 | 札幌市厚別区下野幌テクノパーク 2-1-16 | Tel:011-898-2018 | （代） |


その他のお問い合わせは、最寄りの営業所にご連絡ください。